№ 2.

Die Kunst im Billardspiel Meister zu werden,

oder

leichtfaßliche Anleitung zum Billardspiel,

nebst

genauer Angabe der bei jeder Spielart zu beobachtenden Regeln, und einem kurzen Wörterbuch der bei'm Billardspiel üblichen Kunst-Ausdrücke.

Aus dem Französischen

Ilmenau, 1823.
Gedruckt und verlegt bei Bernh. Friedr. Voigt.

Einleitung.

Bei der Bildung des Menschen hat die Natur genugsam angedeutet, daß er zur Bewegung gebohren sey; sie wollte aber auch, daß er diese Bewegung mit Verstand, also zum Vortheil seiner Gesundheit und folglich auch seines Vergnügens, anwenden solle.

Von allen zu diesem Zweck erfundenen Uebungen, ist das Billardspiel diejenige, welche in jeder Hinsicht die meisten Vortheile in sich zu vereinigen scheint. Denn in der That hält es die glückliche Mitte zwischen dem zu heftigen Ball- und Ballonspiel, und denen zu sehr zum Sitzen nöthigenden Karten-, Damen- und Schachspiel rc. Diese die beiden Extreme darbietenden Spiele, wirken zu nachtheilig auf die Gesundheit; das Billard hingegen nur günstig. Die Bewegung, die es verschafft, ist mäßig; sie vertritt nicht allein die Stelle des Spazierengehens, eines der ersten Mittel zur Beförderung der Gesundheit, sondern macht den Körper auch gelenk, da es die Spieler zum

Hin- und Hergehen, zu tausenderlei verschiedenen Stellungen, sich zu beugen, auszustrecken, bald da- bald dorthin zu neigen, bald den Arm hinter sich, bald den Fuß in die Höhe zu halten, nöthigt. Diese Mannichfaltigkeit der Bewegungen und Lagen ist es, welche, indem sie den Umlauf des Blutes in allen Theilen des Körpers erleichtert, die natürliche Wärme desselben erhöhet und dadurch die Gesundheit herbeiführt und erhält.

Wenn aber dies Spiel an sich schon so heilsame Wirkungen äußert, so sind die Nebendinge dabei nicht weniger angenehm und unterrichtend. Die Farbe des Spielplatzes, welche der einer Frühlings-Landschaft gleich kömmt, thut den Augen wohl; die buntfarbigen darauf umher rollenden Bälle gewähren Vergnügen; und indem man diese elfenbeinernen Kugeln einander begegnen, abprallen, wieder abschlagen und dadurch eine unendliche Zahl der verschiedensten Richtungen nehmen sieht, erfreuet man sich nicht nur einer Mannichfaltigkeit physikalischer und mathematischer Experimente, sondern erlangt auch dabei ein richtiges Augenmaaß.

Das Billard ist eines der am meisten combinirten Spiele; alle Tage kommen neue Fälle

und die künstlichsten Stöße vor, wobei der aufmerksame Beobachter leicht bemerkt, daß die Combinationen dieses Spiels unerschöpflich sind; hierin besteht der große Unterschied desselben von den meisten andern Spielen, die weiter nichts darbieten, als einen engen Kreis weniger Abänderungen, den man bei einiger Uebung gedankenlos durchläuft. Zu allen Zeiten hat man auch die Wichtigkeit und Ueberlegenheit dieses Spiels anerkannt, indem man ihm das Beiwort edel zugestand, das es in jeder Hinsicht verdient. Ueberdies muß man gefunden haben, daß es das interessanteste Spiel sey; denn es ist das einzige, wo der Gebrauch eine Menge Zuschauer erlaubt, welche so viel Vergnügen daran zu finden scheinen, als die Spielenden selbst.

Diese Betrachtungen gaben uns die Ueberzeugung, daß das Billard, welches, wie wir so eben auseinander gesetzt haben, den doppelten Vortheil des Nutzens und Vergnügens gewährt, es wohl verdiene, eine Abhandlung darüber zu schreiben, in welcher die Art und die Mittel gelehrt werden, die anzuwenden sind, um es mit Grazie zu spielen, die Meisterschaft darin zu erlangen und mit einem Worte nicht die leichte Beute der Geschicktern zu werden.

Obgleich heut zu Tage fast alle, in nur einiger Maaßen erträglichen Vermögensumständen befindlichen Männer, Billard spielen, so haben doch nicht alle gleiche Anlagen dazu. Man sieht sogar nur wenige, die sich darin auszeichnen. Hierzu bedarf es aber eines gewissen Wuchses, vieler Geschicklichkeit, eines richtigen Blickes, und mit einem Worte einer besondern natürlichen Anlage.

Ein Spieler, der eine Partie machen will, betrachte zuerst den Ort wo das Billard steht, die Größe der Tafel und ihre Reinlichkeit, die Gestalt der Queues, von welchem Holz, wie leicht sie sind, ꝛc.

Ehe wir jedoch den nöthigen Unterricht hierin ertheilen, ist es rathsam Einiges über die verschiedenen Stellungen und Abänderungen des Billards und Zugehör, vorausgehen zu lassen.

Es giebt mehr oder weniger gut gelegene und erleuchtete Billards; es giebt große, mittlere, kleine, neue und abgenutzte. Gegenwärtig haben alle die Gestalt eines länglichen Vierecks; man hat jedoch auch ganz runde und achteckige gesehen. Die letzte Gestalt wäre vielleicht vortheilhafter, und würde den Spielern noch mehr Abwechslung gewähren; um dies zu be-

weisen, wollen wir uns aber hier in keine Weitläuftigkeiten einlassen, aus Furcht die vorgeschriebenen Grenzen zu überschreiten, und begnügen uns, dies blos für die Zukunft hier bemerkt zu haben.

Einige Billards haben die Einrichtung, daß alle Bälle, welche darauf gemacht werden, es sey in welches Loch es wolle, nach den beiden Ecklöchern, die dem Platze des Marqueurs zunächst sind, hinlaufen; was mittelst unter den Banden angebrachter, nach jenen Löchern zu abhängigen Rinnen, bewerkstelligt wird. Da auf diese Art der Marqueur allein die Bälle aus den Löchern nimmt, so sind dadurch die Spieler von dieser Mühe befreit, die ich wirklich für einen lästigen Frohndienst ansehe, von dem zu wünschen wäre, daß sie dessen allezeit überhoben seyn möchten.

Erste Abtheilung.

Von der Stellung und Größe des Billards, und von den Queuen.

Helles Licht am Tage, und des Abends eine gute Erleuchtung, sind die ersten Erfordernisse dieses Spiels; ich wünschte daher, daß man seine Aufmerksamkeit vorerst darauf richtete. Hat man ein in dieser Hinsicht schickliches Zimmer gewählt, so untersuche man, ob die Billardtafel groß oder klein ist. Das erste ist immer vorzuziehen, weil eine größere Fläche mehrere Fälle und Combinationen zuläßt, und dabei den Spielern mehr Bewegung macht, eine Rücksicht, die nicht zu verwerfen ist.

Einem Ueberzug, der weder neu noch zu alt und dabei von feinem Gewebe ist, muß man den Vorzug geben, so wie den Löchern, deren Umfang und Tiefe mit dem Volumen der Bälle, im gehörigen Verhältniß stehen; es giebt Löcher, welche so eng ausgeschnitten sind, daß auch die am besten gespielten Bälle kaum hinein können, und man sie oft darüber hinspringen oder am Umfange derselben herum laufen sieht, ohne daß sie dazu kommen, hinein zu fallen.

Im allgemeinen ist ein großer Ball besser, als ein kleiner; er folgt dem einmal gegebenen Anstoß richtiger; von seinem eigenen Gewichte getrieben, ist er nicht so zum Abziehen geneigt und gelangt siegreich zum Ziele.

Ganz natürlich haben wir nunmehr auch von den Queuen zu sprechen. Hierüber werden sich eigene Betrachtungen nöthig machen, hauptsächlich in Bezug auf die seit einigen Jahren in Frankreich erfundenen Queuen, denen man den Namen Queues à procedés oder à effets gegeben hat.

Diese Art von Queuen ist, was die Gestalt betrifft, den andern ganz gleich, ausgenommen an der Spitze, wo ein kleines Stückchen Sohlenleder befestigt ist, welches, vermöge seiner Elasticität, die Eigenschaft hat, den Spielball wieder zurückkommend zu machen, nachdem er den Ball des Gegners angestoßen hat. Es läßt sich dies zwar auch mit den andern Queuen ausführen, mit den neu erfundenen aber leichter und sicherer.

Man begreift bald, daß ein elastischer Körper, wie das Leder, der auf einen harten Körper stößt, ihn nicht so weit treiben kann, als ein anderer von mehrerer Härte; dieser letztere wird daher auch weniger geeignet seyn, einen

Ball, der auf einen ihm an Härte gleichen Körper gestoßen ist, rückgängig zu machen, denn das Zurückgehen steht hier im umgekehrten Verhältniß mit der vorwärts gehenden Bewegung. In der vierten Abtheiluug, wohin diese Erklärung eigentlich gehört, werden wir dies, jedoch auf eine faßlichere und befriedigendere Weise, entwickeln.

Jetzt kommen wir auf die Frage zurück, welches überhaupt die besten zum Spiele auszuwählenden Queuen sind.

Hierzu muß man ein schnurgerades, rundes Queue von leichtem Holz und mittler Länge*) wählen, das nicht zu glatt ist, ohne jedoch Rauhigkeiten oder Höhlungen zu haben. Oben darf es nicht zu dünn aber auch nicht von zu starkem Umfange seyn. Der untere Theil oder Kolben ist am besten mit Elfenbein oder hartem Holze eingefaßt, wobei man jedoch eine zu große Breite desselben vermeiden muß.

Endlich ist, um sich eines gewissen Erfolgs zu versichern, die jedesmalige Disposition

---

*) Um hierin sicher zu gehen, kann man das Queue nach Maaß und Gewicht prüfen. Es ist genug, wenn es 13 bis 14 Unzen schwer ist, und seine Länge das Maaß von 4 Fuß 2 Zoll nicht übersteigt.

des Körpers noch in Betracht zu ziehen. Man unternehme keine Partie, wenn man von einem langen Spaziergange oder sonst einer ermüdenden oder anstrengenden Leibesübung kömmt. Obwohl die Geschicklichkeit das wesentliche Erforderniß ist, um auf dem Billard zu triumphiren, so ist jedoch die Kraft auch unerläßlich, und wenn einem diese mangelt, so wird auch seine Geschicklichkeit zu nichte werden.

Zweite Abtheilung.

Allgemeine Anleitung zum Billardspiel.

Mit der Geschicklichkeit im Billardspielen ist es wie mit jeder andern, das heißt, um sie zu erlangen, muß man sich zu den Anfangsgründen herablassen und gute Muster vor Augen haben.

Das erste, worauf man sein Augenmerk zu richten hat, ist die Lage des Queues, der Hand und der Finger. Nur wenige Spieler wissen diese Lage zu schätzen und ihr die nöthige Vollkommenheit zu geben. Die meisten fehlen in diesen drei Stücken, die Einen spreizen die auf der Tafel liegende Hand zu sehr aus, die

Andern bringen die Fingerspitzen zu nahe an ihren Ball; diese hier halten den Untertheil des Queues zn tief und zielen zu hoch; diese dort heben das Untertheil zu sehr und zielen viel zu tief. Man hat sogar welche gesehen, die, um das Queue aufzulegen, die Spitze des Daumens und des Zeigefingers, welche sie gegen einander bogen, zusammen legten, so daß beide Finger einen Ring für das Queue bildeten, und sich dabei auf den Mittelfinger stützten.

Einige andere Spieler legen den Arm platt auf und gebrauchen nur die Finger zur Unterstützung des Queue; so daß sie genöthigt sind, sich zum Zielen vielmehr zu bücken als nöthig ist; und da sie in ihrer Lage, die ihnen noch überdies viel an Kraft benimmt, nicht richtig zielen können, so thun sie fast lauter Fehlstöße.

Mehrere vernachlässigen zwar die Lage der linken Hand nicht, legen aber, um das Queue zu halten, nur den Zeigefinger und Daumen der rechten Hand daran, zwischen denen sie es schweben lassen. Da man es auf diese Art nur ungewiß führen kann, so erhält der Ball gleichfalls einen schwankenden Stoß und gehorcht nie dem Willen des Spielers. Eine große Anzahl endlich, spielt mit der Schulter und stößt das Queue, anstatt es blos

durch die Bewegung des Armes auf den Ball fallen zu lassen.

Alle diese Fehler muß man vermeiden und ehe man spielt, damit anfangen, den Ellenbogen gerade zurück zu ziehen, ohne ihn von der Seite zu entfernen, und dann den Vorderarm in die Vertikalebene vorfallen zu lassen; nachher erst, wenn man das geübt hat, zum Queue greifen und dieses mit der ganzen Hand, indem man den Finger daran legt, fassen. Dann legt man dies auf die beiden ersten Finger der linken Hand, welche auf der Tafel liegt und den Bock bildet, so wie es die besten Spieler thun. Ich bin nicht der Meinung, daß man die Finger der linken Hand zu weit auseinander lege, da man auf diese Art nothwendig weniger Kraft darin hat, und dadurch der Stützpunkt nicht so sicher ist. Man setze daher die Finger der den Bock bildenden linken Hand nicht weiter auseinander, als es die Sicherheit des Stoßes zuläßt, welches man durch die Erfahrung ausmachen muß. Dabei gebe man noch darauf Acht, daß zwischen dem abzustoßenden Balle und den Fingerspitzen der linken Hand, eine Entfernung von wenigstens drei Ball-Durchmessern sey.

Will man nun abstoßen, so folge man

nicht der Menge von Spielern, deren alle Tage noch mehr werden, welche die Spitze des Queue gegen den untern Theil des Balles richten und sie dann zum Abstoß erheben. Diese Methode ist ganz falsch und läßt nie einen sichern Stoß zu.

Die wahre Art, wie man sich dabei benehmen muß, ist die, das Queue weder zu hoch noch zu tief zu halten, sondern gerade auf die Mitte des Balls, oder den Ort, wohin der Stoß geschehen muß, wenn er die gewünschte Richtung verfolgen soll.

So vorbereitet, führe man den Stoß auf die Art, daß man den Arm, ohne ihn mit Gewalt vorzustoßen, so zu sagen nur fallen läßt. Ist der Stoß geschehen, so erhebe man sich mit Grazie und gesticulire nicht, wie manche thun, welche die Bälle bald mit dem Arm, bald mit dem Fuß oder dem Kopfe noch lenken wollen und sich dadurch lächerlich machen. Nur mit dem Auge folge man denen auf der Tafel rollenden Bällen, denn jede Verdrehung der Glieder ist unnütz, da hierdurch der Lauf der Bälle auch nicht im geringsten abgeändert wird. Man gebe hierin nur auf große Spieler Acht, nie werden sie sich dergleichen zu Schulden kommen lassen.

Dritte Abtheilung.

Anleitung zum Triambole.

Um seinen Angriffsplan gut auszuführen, ist es nicht genug, blos darauf zu denken, den vorgesetzten Stoß gut zu bewerkstelligen, sondern man muß sich auch bemühen, seinen Spieler so weit als möglich von den übrigen Bällen weg zu bringen, am besten knapp an die Bande oder collé zu setzen. Nachdem die Umstände sind, stößt man stark oder schwach, braucht List und wendet alle im Spiel erlaubte Verführungskünste an. Doch verliere man nie die Mittel aus dem Auge, welche der Gegner zu demselben Zweck anwenden kann, denn man muß immer in der Erwartung stehen, daß er Represalien brauchen werde.

Die Gelegenheit zum Caramboliren bietet sich oft dar, man versäume nicht sie zu benutzen, sey aber auf seiner Hut, wegen des Verlustes, der zuweilen daraus erfolgen kann. Bald muß man den Ball schleppen, bald einen Klappstoß anbringen, bald seinen Spielball anders als in der Mitte treffen. Auf alles dieses muß man wohl Acht haben.

Wir wollen vorerst einige Beispiele von Carambolagen geben, die weder in der Lage

des Queues noch in der Art zu stoßen eine Abänderung erfordern, aber doch Umstände voraussetzen, von denen viele Spieler keinen Nutzen zu ziehen wissen.

Ziemlich oft kommt der Fall vor, daß die beiden Bälle, auf welche man stoßen will, mit dem Spielballe auf einer Linie stehen; so daß es scheint, er könne nur den einen berühren und das Caramboliren sey unmöglich. Stehen die Bälle nicht weit von einer Bande und man sieht keinen andern Ausweg, so verfahre man folgender Gestalt. Ich setze voraus, der rothe Ball sey durch den weißen maskirt, so muß man vorerst diesen, links oder rechts, durch seinen Spieler etwas mehr als dreiviertelvoll treffen; nimmt man ihn rechts, so wird er links gehen und auf den rothen stoßen, welcher einen Abschlag an der Bande erhält und ohne Zweifel rechts wieder zurück kommen und dem nach derselben Seite laufenden Spielballe begegnen wird. Es ist leicht zu begreifen, daß wenn der Spieler den ersten Ball links trifft, dieser den andern auf der rechten Seite anstößt, und ihn durch den Abschlag an der Bande links zurückkommen macht, wo es nicht fehlen wird, daß er dem auf diesem Wege laufenden Spieler ebenfalls begegnet.

Ein anderes Beispiel. Der rothe und weiße Ball stehen auf der einen Seite nicht weit von der Bande und sehr nahe bei einander, während der Spieler seinen Platz auf der entgegengesetzten Seite des Billards hat, jedoch auf derselben Linie. In diesem Falle stößt man seinen Spieler etwas über dem Balle seines Gegners wider die Bande, indem er nun in einem stumpfen Winkel wieder zurück geht, schlägt er von hinten auf des Gegners Spieler und erhält von diesem einen Abschlag auf den rothen.

Nun auch ein Fall wo die Lage des Queues verändert werden muß. Die drei Bälle stehen ebenfalls auf derselben Linie, von allen Banden gleich weit entfernt. In dieser Stellung würde die Anwendung der ersten Methode nicht ausgeführt werden können, weil der Erfolg zu ungewiß wäre; man senke daher die Spitze des Queues und stoße seinen Spielball unten, statt in der Mitte, er wird jetzt einen Sprung thun, auf den Ball des Gegners fallen und von diesem gegen den rothen rollen, wodurch man sich des Gewinns erfreuen wird. Um diesen Stoß auszuführen, muß man sich jedoch sehr darauf üben und viel Geschick haben.

Stehet einer von den beiden Bällen, wel-

che der Spielball treffen soll, nicht ganz auf der geraden Linie, so verweile man beim Abstoßen etwas länger auf dem Balle als gewöhnlich, oder stoße nach. Damit dies gelinge, muß man die Zeit wohl bemerken, wo man den Ball berührt; übrigens ist bekannt, daß man, um einen sogenannten Klappstoß zu thun, wenn es nöthig ist, sich der entgegengesetzten Mittel bedienen, also gelinde und ganz kurz abstoßen muß.

Es giebt noch viele andere Carambolagen, die dem Ansehen nach sehr schwer zu erlangen sind, deren Ausführung sich aber nicht gut beschreiben, sondern besser auf dem Billard selbst zeigen läßt. In Ansehung dieser, ist daher den Liebhabern zu rathen, daß sie solche Kaffeehäuser besuchen, wo geschickte Billardspieler zu finden sind, von denen sie dergleichen künstliche Carambolagen absehen können.

Gehen wir die andern in diesem Spiele vorkommenden Fälle durch, so finden sich noch folgende Schwierigkeiten:

Sehr oft sieht man den Ball eines Spielers so nahe an der Bande stehen, daß er gleichsam daran geleimt (collé) scheint. In diesem Falle darf man nicht versäumen, sein gewöhnliches Queue mit einem kürzern zu vertauschen.

Dieses faßt man nur mit drei Fingern der rechten Hand, nämlich mit dem Daumen und den beiden folgenden Fingern, so daß die Hand unter das Queue kömmt, hebt nun den Vorderarm indem man den Ellenbogen senkt, und stößt, nachdem man gezielet hat, ganz von oben auf den Ball, als wollte man ihn anspießen.

Steht der rothe oder des Gegners Spielball collé, und unser Spielball entweder auch collé oder nicht, aber doch so, daß er beim Abstoß mit der Bande parallel laufen muß, so nehme man weder den einen noch den andern ganz voll, sonst setzt man sich dem aus, was man einen Quetscher zu nennen pflegt, wodurch oft das Spiel verloren geht. Man nehme daher solche Bälle nur ein viertel- höchstens halbvoll, um ihnen beym Abschlag von der Bande einen Ausweg zu lassen, auf dem sie sich entfernen können.

Wenn jedoch der vorige Fall, nur mit der Ausnahme statt fände, daß der Ball auf welchen zu spielen ist, nahe an einem Loche stände, so müßte man auf den Quetscher spielen und ihn fast ganz voll treffen, versteht sich, auf der dem Loche entgegen gesetzten Seite; denn, indem man ihn so trifft, wird er sich dadurch von

der Bande, nach der Seite des Lochs zu, entfernen, und gewiß hinein fallen.

Oft trägt es sich zu, daß alle Bälle auf einer Seite des Billards stehen, so daß der Spieler mit dem gewöhnlichen Queue seinen Ball nicht erreichen kann. Die Meisten drehen ohne weitere Umstände das Queue um, und stoßen mit dem Kolben (tourné). Diese Methode ist jedoch nicht zu billigen, da sie zu sehr den Anfänger verräth, und wirklich auch dem Spieler keine Grazie verleihet. Bei allen Billards giebt es ein langes und ein halblanges Queue, welche eigends für diesen Fall bestimmt sind, und deren man sich bedienen muß. Wenn auch die ungewöhnliche Länge dieser Queues einige Unannehmlichkeit verursacht, so ist diese doch immer geringer, selbst in Rücksicht auf den Vortheil des Spielers, als die Unannehmlichkeit, welche der Stoß mit dem Kolben nach sich zieht, welcher nie so richtig ist.

Es kömmt auch zuweilen vor, daß die Stellung des Spielballs nahe an einer der langen Banden es nothwendig macht, daß man, um denselben zu spielen, der Billardtafel den Rücken und dem Balle die linke Seite zukehren muß, da er vom Ende des Billards zu entfernt steht, als daß man ihn von hier aus er-

reichen könnte. Jetzt nimmt man sein gewöhnliches Queue, etwas oberhalb des dicken Endes, in die linke Hand, hebt diese über das Billard und bringt sie hinter sich; indem man nun gleichfalls die rechte Hand hinter sich führt, ergreift man mit dieser den Kolben des Queues, bildet mit der linken den Bock wie gewöhnlich, und stößt so ab, während das Queue, statt sonst an der rechten Seite, nunmehr hinter dem Rücken des Spielers liegt. Durch diese zwar etwas beschwerliche Stellung, vermindert man doch wenigstens die Unannehmlichkeit mit dem Kolben zu stoßen, und hat dadurch Hoffnung zum Gewinn.

Es giebt Fälle, wo der Spieler, indem der rothe Ball ganz nahe hinter dem seinigen steht, so daß er ihn berührt, gezwungen ist auf den vor ihm stehenden Ball des Gegners zu spielen, um den rothen nicht aus seiner Stellung zu bringen. In dieser schwierigen Lage würde die linke Hand nur schaden, man muß daher das Queue nur in die rechte Hand, wie einen Wurfspieß, zwischen den Daumen, Zeige- und Mittelfinger fassen, und auch auf diese Art, mit frei schwebenden Arm, seinen Ball damit fortstoßen. Diese Methode (welche Par-pi-

stolet genannt wird) erfordert jedoch viele Geschicklichkeit und Festigkeit der Hand.

Oft steht der Ball eines Spielers sehr nahe am Carambole ohne ihn zu berühren, während der andere Ball auf derselben Linie, aber weit davon steht. Wenn sich nun kein anderer sicherer Stoß darbietet, so muß man sich damit begnügen, seinen Ball so gelind als möglich auf den rothen zu spielen, damit beide mit einander in Berührung kommen, ohne jedoch von der Linie abzuweichen. Durch dies Verfahren, dessen man sich jedoch nicht eher bedienen darf, als wenn die Bälle von der Bande entfernt stehen, wird man dem Gegner jede Prise entziehen, die man ihm hätte bringen können, wenn man die Bälle weit hinweg gespielt hätte.

Ist mein Spielball gemacht und der Gegner geht mit allen Bällen ins Quartier, so daß ich genöthigt bin, durch Abschlag (par bricole) an der obern Bande, zu spielen; so rathe ich in diesem Falle dem Spielballe eine solche Richtung zu geben, daß er nicht parallel mit einer der langen Banden läuft, sondern ihn vielmehr schief, gegen eines der obern Löcher, zu spielen; damit wenn er unten an der Bande anschlägt, er dadurch in mehreren Richtungen das Quartier durchlaufen kann, und hierdurch

Gelegenheit bekömmt, einen der da stehenden Bälle zu berühren.

Steht endlich ein Ball auf derselben Linie mit dem Spieler und dem zunächst befindlichen Loch (oder er steht, wie man sagt, ganz voll), so muß die Furcht vor dem wahrscheinlichen Verlaufen, dem Spieler schon angeben was er zu thun hat. Befindet er sich am andern Ende des Billards, und stößt voll auf diesen Ball, so läuft er Gefahr selbst mit in das Loch zu fallen, da sich unter diesen Umständen kein Klappstoß anbringen läßt. Man muß ihn daher par bricole oder durch Tripliren zu machen suchen.

Dies wären so im allgemeinen alle Umstände, die sich bei Abfassung dieses Büchelchens voraus sehen ließen. Man durfte nicht erwarten, daß auch alle gewöhnlichen Stöße hier angeführt werden würden; hierzu bedürfen auch die weniger geschickten keiner besondern Unterweisung, wenn sie nur treffen können. Somit ist es zur Erfüllung meines Zwecks genug, die Schwierigkeiten, welche zu überwinden sind, und die Regeln, welche man, um dies zu können, befolgen muß, angezeigt zu haben, um wenigstens so viel Geschicklichkeit in diesem edeln Spiele zu erlangen, daß man

sich nicht preiß geben muß, und wegen des Aufwandes den es kostet, wenn man dieses Vergnügen oft genießen will, entschädigen kann.

Vierte Abtheilung.

Anleitung zur Partie à suivre.

Dieses Spiel scheint, auf den ersten Blick, nur dadurch vom vorigen abzuweichen, daß es dem Spieler mehr Abwechslung gewährt; es erfordert jedoch sehr oft ein ganz entgegengesetztes Verfahren.

Wenn im Triambole, ein Spieler die Wahrscheinlichkeit vor sich sieht, einige Points zu gewinnen, so sucht er, indem er einen Ball macht, auch zugleich zu caramboliren, dem Gegner aber keine Prise zu setzen. In der Partie à suivre ist es gerade umgekehrt; denn hier muß der Spieler darauf sehen, wenn er einen sichern Ball vor sich hat, sich auch für den folgenden Stoß einige Points zu verschaffen, und folglich sich selbst so viele Prisen zu setzen, als er kann.

Steht der Carambole oder rothe Ball auf seinem Punkte, und der Ball auf des Spielers

nahe dabei, in der Richtung eines Loches; so bedient man sich des folgenden Mittels, um ihn so oft als möglich in dasselbe Loch zu spielen:

Man nimmt ein Queue à effets, wie es in der ersten Abtheilung beschrieben ist, und läßt seinen Spielball jedesmal ungefähr auf dieselbe Stelle zurück kommen, wo er vor dem Stoße stand. Aber, wird man erwiedern, was hier empfohlen wird, ist so leicht nicht ausgeführt. Zugegeben. Schon in der ersten Abtheilung habe ich einige Winke darüber gegeben, um das Verfahren begreiflich zu machen, durch welches man in dergleichen Fällen zum Ziele gelangt. Jetzt werde ich meine Erklärung weiter entwickeln, um denen, die meinen Vorschlag ausführen wollen, nichts zu wünschen übrig zu lassen.

Jedermann weiß, daß das Leder die Eigenschaft der Elasticität besitzt, hieraus wird begreiflich, daß dieser Körper weniger geschickt ist, einen Ball fortzutreiben, als das Holz, dessen Härte fast alle Elasticität aufhebt. Wenn also das Holz geschickter ist als Leder, um einem Körper eine vorwärts gehende Bewegung mitzutheilen, so ist hingegen das Leder wieder mehr geschickt als das Holz, um eine rückgän-

gige Bewegung mitzutheilen. Die Ausführung eines solchen Stoßes anlangend, so setzen wir voraus, es nöthige den Spieler eine gewisse Stellung der Bälle zum Nachstoßen; man weiß, daß dies darin besteht, länger als gewöhnlich mit dem Queue auf dem Spielball zu verweilen, damit dieser, auch nachdem er den Ball des Gegners getroffen hat, seinen Weg vorwärts fortsetze; nun, um den entgegengesetzten Zweck zu erreichen, das heißt, um den Ball gegen den Spieler zu rückläufig zu machen, ist klar, daß man beim Abstoßen, mit dem Queue so kurz wie möglich auf dem Balle verweilen muß. Dieser Schluß, der sich einzig auf die physischen Eigenschaften der Körper gründet, wird, wie ich hoffe, hinreichen, um jeden Spieler zu überzeugen, und, wenn er nicht ganz ohne Geschick ist, ihn in den Stand setzen, diesen Stoß mit Leichtigkeit auszuführen *).

---

*) Ohne weiter zu untersuchen, ob die oben gegebene Erklärung genügend ist, was für unsern Zweck zu weitläuftig seyn würde, wollen wir hier nur bemerken, daß sich dieser Stoß auch ausführen läßt, ohne ein Queue zu haben, dessen Spitze mit Leder besetzt ist. Hierzu bedarf jedoch das gewöhnliche hölzerne Queue ebenfalls erst einer Vorberei-

Stände jedoch der Carambole zu entfernt vom Spielballe, so rathe ich nicht, das eben angezeigte Mittel anzuwenden, da in diesem Falle der Erfolg zu ungewiß ist; denn, aller möglichen Geschicklichkeit ungeachtet, ist doch ein Ball, der einen langen Raum zu durchlaufen hat, ehe er an einen andern stößt, wenig geneigt, wieder zurück zu laufen, da ihn sein eigenes Gewicht zum Vorwärtslaufen empfänglicher macht, als zum Zurückgehen. Auch sieht man selbst geschickte Spieler, wenn sie einen voll stehenden Ball aus einer großen Entfernung machen wollen, sich zuweilen verlaufen.

---

tung, welche darin besteht: daß man durch Schlagen, oder auf andere Art, die Holzfasern der Queuespitze etwas von einander zu trennen und dadurch schwammig oder elastisch zu machen sucht; worauf man der Spitze, mit Hülfe der Feile, die Gestalt einer Halbkugel gibt, statt daß dieselbe gewöhnlich recht eben und mit scharfen Rand gefeilt werden muß. Beim Abstoß hat man dann noch zu beobachten, daß der Ball hierbei etwas unterhalb der Mitte, wo er sonst der Regel nach getroffen werden muß, abgestoßen wird; wobei man nur ganz kurz, so wenig als möglich, darauf verweilt, oder einen sogenannten Klappstoß thut. Es ist jedoch vielfältige Uebung nöthig, wenn dieser Stoß gelingen soll.

Was die andern Stöße betrifft, sowohl in der Theorie als Praxis, so sehe man deshalb die dritte Abtheilung nach.

Fünfte Abtheilung.

Anleitung zur Partie à la poule.

Die Mittel zur Ausführung und das dabei anzuwendende Verfahren, sind im à la poule dieselben, wie bei den vorhergehenden Spielen. Nur beim Aussatz findet eine Ausnahme statt, worüber wir sogleich die gehörige Erklärung beibringen werden.

Ist es vortheilhafter sich auszusetzen oder nachzuspielen? ist eine Frage, welche schon viele Spieler aufgeworfen, aber noch nicht beantwortet haben. Meiner Meinung nach ist es, wenn beide Spieler eine gewisse Fertigkeit erlangt haben, vortheilhafter nachzuspielen, als sich auszusetzen, weil es, wenn sich auch einige Schwierigkeiten darbieten sollten, doch immer besser ist, sich durch den Stoß eine vortheilhafte Stellung verschaffen zu können, als der Willkühr eines Gegners bloß gestellt zu seyn, der

nur dahin trachtet, mich zu machen oder schlecht zu setzen.

Unter den verschiedenen Manieren, sich auszusetzen, ist eine der besten und am meisten ausgeübten die, seinen Ball an der kleinen Bande collé zu setzen; andere stellen dabei Fallen und setzen sich in die Mitte zwischen den beiden langen Banden etwas unterhalb der Mittellöcher, oder pflanzen sich auch wohl collé an den Rand eines Mittellochs. Dieser letzte Aussatz kömmt selten vor, und ist am schwierigsten unter allen zu behandeln; denn der, welcher nachspielt hat keine Wahrscheinlichkeit den Ball zu machen, sondern kann einen Verläufer, oder dem Gegner seinen Spieler zur Prise zu bringen, kaum vermeiden. Wenn der Ball prescollé und unmittelbar am Rande des Loches steht, so gibt es keinen andern Ausweg, um seine Niederlage wenigstens zu verzögern, als ihn zu tripliren, was ein sehr mißlicher Stoß ist. Dessen ungeachtet gibt es Spieler, welche diesen Ball durch Tripliren oder doppelten Abschlag sehr gut zu machen wissen, ohne sich zu verlaufen.

Dies sind nun die Vorschriften und Anleitungen, die wir über das interessanteste und der Gesundheit zuträglichste aller Spiele, dem

Publikum zu übergeben, uns vorgesetzt haben. Sie sind auf alle andere Billardspiele, von denen noch zu sprechen wir für überflüssig halten, anwendbar; da diese nur in Abänderungen der hier vorgetragenen Spiele bestehen, und wir an der Einsicht unserer Leser, die nöthigen Anwendungen und Vergleichungen anzustellen, nicht zweifeln. Wenn sich jedoch Liebhaber des Billardsspiels finden sollten, die mit dieser Einschränkung nicht zufrieden sind, und noch einigen Unterricht über manche schwere Stöße zu haben wünschten, so ersuchen wir sie, das Wörterbuch darüber nachzuschlagen, und die zu jedem Spiele angegebenen Regeln, welche am Ende dieses Werkchens folgen, zu Rathe zu ziehen, wo sie mehr Erläuterung darüber finden werden.

Kurzes
Wörterbuch
der
beim Billardspiel üblichen
Kunstsprache.

A.

Abkommen, gut oder schlecht, heißt nach einem Stoß sich in einen solchen Stand gesetzt zu sehen, in welchem ein Verlust oder Nachtheil weniger oder mehr zu befürchten steht.

Abmessen, oder den Ball visiren, heißt sich die Linie zwischen den beiden Berührungspunkten der Bälle lebhaft vorstellen und das Queue zum Abstoß in die Verlängerung dieser Linie, mithin in die richtige Lage, bringen.

Abschlag, diejenige Richtung, welche der Spielball nimmt, nachdem er einen Ball oder die Bande berührt hat.

Abschlagen, richtig oder unrichtig, je nachdem die Bälle nach der wechselseitigen Berüh-

rung, den beabsichtigten oder einen falschen Lauf nehmen.

Abschlagewinkel, der Winkel welcher von der Bande und der Linie, in welcher sich ein an dieselbe gespielter Ball von derselben entfernt, gebildet wird. Der Abschlagewinkel ist, wenn das Billard keinen Fehler hat, dem Anschlagewinkel allezeit gleich.

Absetzen, einen vom Spiel, vermöge der Spielregeln in der Königstour, auf einige Zeit entfernen.

Abspielen, einen Ball lösen, oder einen an der Bande anliegenden Ball los und von derselben wegspielen. Der Ball ist gelößt, in Hinsicht des Gegentheils sagt man: der Ball ist gebunden.

Abstoß, des Balles, geschiehet indem derselbe mit der Spitze des Queues angestoßen und ihm dadurch die beabsichtigte Richtung und Geschwindigkeit mitgetheilt wird.

Abstoßpunkt wird derjenige Punkt am Balle genannt, wo derselbe mit der Spitze des Queues beim Abstoßen getroffen wird.

Abziehen, das Loch zieht ab, d. h. wenn ein besonders schwach gespielter Ball in der Nähe eines Loches seinen Lauf bestimmungswürdig ändert, und nicht hineingeht. Ge-

wöhnlich liegt die Ursache an einem Fehler des Billards.

Acquit, s. Aussatz.

Anlaufen lassen, s. Anspielen

Anschlagewinkel, wird der von der Linie, in welcher sich ein schräg gegen die Bande laufender Ball bewegt, und von der Bande selbst gebildeter Winkel, genannt.

Anschreiben, die Partien, Marken oder Mätsche an der Anschreibetafel bemerken.

Anschreibetafel, auch schlechthin, die Tafel genannt, eine schwarze, nahe beim Billard aufgehängte Tafel, auf welcher vom Marqueur die Namen oder Anfangsbuchstaben der Spieler und darunter die verlornen Partien oder sonstiger Verlust und Gewinnst, bemerkt werden.

Anspielen, oder den Ball so auf den andern anlaufen lassen, daß er dadurch nur eine geringe Bewegung erhält.

Anspielen heißt auch: einen Ball durch den Stoß nahe an die Bande setzen.

Anstoßen heißt, wenn ein Ball von dem Spieler eher, als er abstößt, mit dem Queue berührt wird, so daß er sich nur im geringsten bewegt. Der Spieler darf nun, so-

bald der Gegner Touché gerufen, nicht stoßen, und verliert überdies ein Point.

Anziehen, der Gegensatz von Abziehen, wenn der Ball wegen eines Fehlers des Billards leichter in ein Loch geht, als er ohne diesen würde gegangen seyn.

Aufsetzen, die Bälle auf die nach den Spielregeln festgesetzten Punkte des Billards stellen.

Auge, s. Point.

Ausmachen, die Partie endigen.

Aussatz, heißt diejenige Stellung, in welche sich der andere beim Anfange des Spiels mit seinem Ball begeben hat, um meinen Stoß darauf zu erwarten.

Aussetzen, sich, d. h. seinen Ball frei an einen Ort hinstoßen und stellen, daß der andere darauf spielen kann.

B.

Bälle. Dieses sind elfenbeinerne Kugeln zum Spiel gehörig und nach dem Unterschied der Art des Spieles, ihrer Anzahl, Größe, Bezeichnung, Farbe und Benennung nach verschieden.

Der Ball ist drinnen, oder haußen, heißt, er befindet sich in oder außerhalb des Quartiers.

Der Ball geht, s. gehen.

Der Ball ist los, er steht nicht mehr an der Bande.

Den Ball machen, heißt ihn ins Loch spielen.

Bande oder Leiste. Dies ist die Einfassung oder der Rand der Billardtafel, welcher inwendig rund gepolstert ist und dessen Höhe sich nach der Größe des Billards und der Bälle richtet. Man unterscheidet zwei große und zwei kleine Banden, diese theilen sich in die obere und die untere, jene in die rechte und die linke Bande.

Bande halten, heißt, wenn man in der Hand ist, sich beim Abstoßen des Balles so zu stellen, daß weder der Körper, noch ein Theil desselben, über die Ecke des Billards hinaus ragt.

Belegen, d. h., sobald man zu spielen Willens, und sich einen Mitspieler aus der Gesellschaft gewählt hat, es dem Marqueuer anzeigen; dadurch bekömmt man ein ausschließliches Recht gegen alle, die sich nachher melden, und kann, sobald die gegenwärtigen Spieler aufhören, das Spiel antreten.

Berührungspunkt, ist derjenige, wo sich die Bälle einander berühren.

Beutel oder Säcke. Diese sind aus grünen Schnüren geflochten und ihre Befestigung an das Billard geschieht vermöge eines daran genäheten Leders, das an der Bande um das Loch herum angenagelt wird.

Bezeichnungen auf dem Billard sind diejenigen bestimmten drei Punkte, auf welchen in verschiedenen Spielen die Bälle beim Aufsatz ihren Standpunkt erhalten. Sie werden gewöhnlich mit einem runden Stückchen englischen Pflasters auf der Billardtafel bezeichnet.

Bezeichnungen auf der Bande, bestehen aus Zwecken, deren gewöhnlich einige im Dreieck genagelt sind.

Billard ist eine viereckigte, längere als breite, auf starken Füßen ruhende, mit grünem Tuch überzogene und ringsum mit aufstehenden gepolsterten Kanten versehene Tafel.

Billardtafel, s. Billard.

Bille, das französische Wort für Ball.

Bock, besteht aus einem halbovalen Stückchen Bret, das auf drei Seiten Einschnitte von verschiedener Größe und Tiefe hat, damit sowohl starke als schwache Queues fest darin liegen. In der Mitte des Bretchens ist der

Stiel befestigt. Seiner Gestalt wegen wird der Bock auch Krücke genannt.

Bock, die Stellung der linken Hand, welche dem Queue beim Abstoß als Lager dient.

C.

Collé, d, h. an der Bande. Daher collé stehen. Prescollé, völlig an der Bande stehen. Einen collé setzen, oder collé gesetzt werden, des andern Ball hart an die Bande bringen, oder selbst an die Bande kommen. — Von collé stoßen, wenn der Abstoß auf einen an der Bande sitzenden Ball geschieht.

Collé-Stoß, s. collé stoßen.

Contra oder contre nehmen, eine Partie, d. h. wenn zwei Spieler verabreden, daß derjenige, welcher die gegenwärtige Partie verliert, alle gespielte Partien bezahlen soll, so, daß einer alles verliert, der andere alles gewinnt. Es geschieht, wenn beide Partien schon etwas verloren haben. Zuweilen nimmt man auch nur einzelne Partien contra.

Contre-bille, wenn beide Bälle wider die Absicht des Spielers gegen einander laufen und abschlagen.

Contre-partie, s. contra nehmen.

Current-Ball oder Laufer, heißt derjenige Ball, mit welchem bei à-la-Ronde auf die übrigen Bälle gespielt wird.

D.

Dessin, eine besonders absichtliche Spielart. — à dessin spielen, mit Fleiß auf diese Art spielen.

Doublet, wenn man mit seinem Ball einen andern dergestalt an die Bande spielt, daß dieser erst durch den hier erfolgten Abschlag seinen beabsichtigten Lauf in das Loch, oder auf einen gewissen andern Punkt erhält.

Doubliren, das so eben angegebene Verfahren ausführen.

Dreiviertelvoll treffen oder nehmen einen Ball, wenn man seinen Ball so auf den zu machenden stößt, daß er den letztern nicht in der Mitte, sondern ein wenig seitwärts davon berührt, und ihm dadurch eine von seiner Richtung ungefähr um den achten Theil des Halbkreises abweichende Bewegung mittheilt.

Drinn seyn, wird von einem oder mehrern Bällen gesagt, wenn sie innerhalb des Quartiers stehen.

Duplett, s. Doublet.
Dupliren, s. Doubliren.

E.

Ecklöcher, die an den vier Ecken der Billardtafel befindlichen Löcher.

Einsatz ist der Raum zwischen Bande und Ball, auf welchem man noch einen Bock machen kann.

Einkaufen, sich, wird im à la Guerre gesagt, wenn der erste, welcher todt wird, sich wieder einkauft, das heißt den Satz noch ein Mal erlegt, wodurch er das Recht bekömmt, wieder mit zu spielen.

En deux-Bälle, von allen die größten; sie heißen auch Spielbälle, und sind ihrer zwei an der Zahl.

En main seyn, wird von dem gesagt, dessen Ball noch nicht auf die Tafel gespielt worden, sey es nun zu Anfang des Spiels oder im Laufe desselben, wenn der Spielball gemacht worden ist,

En prise stehen, wenn mein Ball nahe an einem Loch oder auf andere Art so steht, daß es dem Gegner leicht ist, ihn zu machen. Sich en prise setzen, so spielen, daß eine solche Stellung erfolgt.

Entscheiden, muß in streitigen Fällen der Marqueuer, da er die Vermuthung der Unpartheilichkeit für sich hat.

F.

Fehler, wenn ich keinen oder nicht den rechten Ball treffe, oder auch nicht mit dem rechten Balle spiele. Einen Fehler geben, mit Fleiß nicht treffen. Einen Fehler zählen, die deshalb bestimmten Points anrechnen.

G.

Gebunden seyn, an der Bande stehen.

Gehen; der Ball geht, er fällt noch ins Loch.

Gesellschaftsspiele, sind solche, an denen mehr als zwei Personen Theil nehmen können.

Gewinnen die Partie, In jeder Partie wird bis auf eine gewisse Anzahl Points gezählt, die nach den verschiedenen Spielen bald größer, bald geringer ist. Derjenige, welcher diese Anzahl zuerst erlangt, hat die Partie gewonnen.

H.

Halbvoll treffen, oder nehmen einen Ball, heißt denselben mit seinem Spieler so treffen,

daß er den erstern nicht in der Mitte, sondern auf der Hälfte zwischen der Mitte und dem Umfange der Kugel berührt, und ihm dadurch eine von seiner Richtung, um den halben rechten Winkel oder 45 Grad, abweichende Bewegung mittheilt.

Halten, Bande, s. Bande.

Halten, Quartier, s. Quartier.

Hand, in der Hand seyn, s. en main. Aus der Hand spielen, indem man in der Hand ist, und wieder zu spielen anfängt.

Hausen, s. Ball.

Hineinspielen, sich, seinen Ball ins Quartier bringen.

Hussar pflegt man denjenigen getroffenen Ball zu nennen, welcher nach vielen Hin- und Herlaufen endlich noch in ein Loch geht.

J.

In der Hand seyn, s. Hand.

In Salvo oder im Quartier seyn, d. h. mit dem Ball sich innerhalb des Quartiers befinden.

Instrumente, nennt man überhaupt: das Queue, die Masse und den Bock.

K.

Kammer, oder Quartier.

Kessel, ein innerhalb des Quartiers aus dem Standpunkte des Carambol mit Kreide gezogener Halbkreis, dessen Durchmesser etwa zwei Drittheile von der Linie des Quartiers einnimmt.

Klappstoß, wenn die Bälle nahe an einander stehen, wird der gelinde kurze Stoß, den ich in dem Fall thue, so genannt.

König, derjenige Spieler, welcher es allein mit den andern im Spiele aufnimmt.

Königreich, ein Spiel, in welchem der eben genannte Fall Statt findet.

Kolben, wird der untere dicke Theil des Queues genannt.

Kopf, gleichbedeutend mit vorigem.

Kreuzduplett, d. h. Triplett.

Krücke, s. Bock.

L.

Landkutsche, s. Masse.

Laufer, s. Current-Ball.

Leisten, s. Bande.

Linie, sich auf die Linie setzen, hinter Ball und Loch in gerader Linie stehen, so, daß der gemachte Ball immer wieder, in dem in der Richtung der Linie liegenden Punkt, muß aufgesetzt werden.

Loch. Die sechs in der Billardtafel befindlichen, mit Beuteln versehenen Ausschnitte, worein die Bälle gespielt werden, heißen: Löcher. Vier derselben sind in den vier Ecken, und die beiden andern in der Mitte der beiden langen Banden angebracht.

Lösen, einen Ball; ihn von der Bande abspielen.

Los seyn, nicht mehr an der Bande stehen.

M.

Machen, einen Ball, heißt denselben mit dem Spieler so treffen, daß er in ein Loch läuft.

Machen, einen Gicks, d. h. falsch abstoßen.

Machen, einen Bock, s. Bock.

Macherlohn, der Gewinn, welchen derjenige erhält, der einen Ball gemacht hat. Z. B. in à la Guèrre, à la Ronde.

Marken, der angeschriebene Gewinn oder Verlust.

Marquen, s. Marken.

Marqueur, ist diejenige Person, welche die Spieler bedient und marquirt.

Marquiren heißt 1) so viel als Zählen, d. h. die Points des Verlustes und Gewinnstes immer zusammenrechnen, und das Verhält-

niß derselben bei jedem Stoß laut ausrufen. 2) Anschreiben, den Gewinn und Verlust.

Marquirtafel, ist gewöhnlich eine schwarze Tafel von Holz, zum Anschreiben.

Maschine, s. Bock.

Maske, s. maskirt seyn.

Maskirt seyn heißt, wenn zwischen meinem und dem Balle, auf welchen ich spielen soll oder will, ein anderer so steht, daß ich nicht unmittelbar darauf spielen kann, sondern vielmehr gehindert bin.

Masse, ist ein länglich geformtes, etwas gebogenes, einer Schippe ähnlich gestaltetes Holz, das an seiner vordern Fläche ein wenig gehöhlt ist, damit man es bequem an die Bälle ansetzen und sie damit fortstoßen kann; an dem hintern Theil, der mehr spitzig zuläuft, ist ein gerader, starker und hinlänglich langer Stiel befestigt, um damit die Bälle in allen Stellungen erreichen zu können.

Massenschuh, heißt das vordere dicke Ende der Masse.

Massenstiel, ist der daran befestigte Stab, mit welchem die Masse regiert wird.

Matsch, mit dem Matsch spielen, heißt: wenn man verabredet, daß derjenige, welcher die Partie beendigt ehe noch der andere auf die bestimmte Anzahl Points gekommen ist, den bedungenen Gewinn nach Verhältniß dieser mehr oder weniger erreichten Anzahl doppelt oder mehreremal erhalten soll. Der Matsch kann nun simple, triple oder quadruple seyn. Den simplen Matsch verliert derjenige, welcher nicht die Hälfte der zur Partie erforderlichen Points für sich zählt, wenn der andere dieselbe schon endigt; er muß den bedungenen Gewinn doppelt bezahlen. — Der Triple-Matsch geht verloren, wenn man nicht einmal den vierten Theil der Points bekömmt, die zum Ausmachen der Partie nöthig sind, und muß in diesem Falle der Gewinn dreifach bezahlt werden. — Den Quadruple-Matsch endlich verliert derjenige, welcher gar kein Point gemacht, indessen sein Gegner die Partie gewonnen hat. Bei einem solchen Matsch ist der Verlust vierfach.

Mittellöcher, werden die beiden in der Mitte der langen Seiten des Billards angebrachten Löcher genannt.

N.

Nehmen, einen Ball von der Tafel hinweg nehmen.

Nehmen, voll oder halbvoll, einen Ball voll oder halbvoll treffen.

Non passé. Wenn mein Ball nicht nur den andern verfehlt, sondern auch nicht einmal die Gegend seines Standortes erreicht, so daß er wenigstens mit ihm in Linie stände.

Non passirter Schweizer, wenn mein Ball den andern verfehlt, und ehe er ihn noch erreichen konnte, sich auch verläuft oder versprengt.

O.

Ort, der, wo das Billard aufgestellt wird, muß einen festen Grund haben, auf welchem durch Gehen, Springen u. dgl. nicht leicht Erschütterungen verursacht werden, die dem geraden Laufe der Bälle eben so hinderlich wären, als ein geworfener und muldenartig gedielter Fußboden sowohl dem Spieler in seiner Stellung, als auch dem Billard in seiner horizontalen Lage seyn würde.

P.

Par pricole ist diejenige Art zu spielen, wo ich den Ball erst an die Bande spiele, und von

derselben seinen Abschlag gegen den andern Ball nehmen lasse.

Pariren oder Wetten, ist ein Geschäft der Zuschauer, welche etwas auf das Ungefähr wetten, ob dieser oder jener die Partie gewinnen wird. Oft thun es auch die Spieler selbst einzelner Bälle wegen.

Par pistolet. Bei diesem Stoße faßt man das Queue mit der rechten Hand, zwischen dem Daumen, Zeige- und Mittelfinger, so daß es auf den übrigen zweien oberhalb des Arms zu liegen kommt; doch hat man bei dieser Ergreifung des Queues noch besonders zu merken, daß man dasselbe nicht wie gewöhnlich am Ende anfassen darf, damit die Spitze nicht zu viel Gewicht bekommt, sondern vielmehr die Hand weiter herunter, nach der Mitte zu, anlegen muß, welches sich nach der verschiedenen Schwere jedes Queues mehr abmessen läßt; doch allezeit so, daß die Spitze immer noch einiges Uebergewicht behält. Dadurch erhält das Queue ohne ferneres Zuthun eine schräge Richtung, in welcher man sodann die Spitze desselben an den Spielball bringt, denselben visiret, die Hand sammt dem Queue etwas zurück zieht und auf den abgemessenen Punkt stößt.

Par Terzspielen, heißt, wenn ich maskirt bin, so auf den zwischen liegenden Ball spielen, daß dieser den andern Ball, welchem der Stoß eigentlich gilt, so trifft, wie ich denselben, um ihn zu machen, mit meinem Spieler treffen müßte, wenn der dritte Ball nicht dazwischen stände.

Partie soviel als Spiel. Man sagt: eine Partie spielen, eine Partie gewinnen oder verlieren. Wie steht die Partie? Die Partie ausmachen oder endigen.

Partie pflegen die Spieler auszurufen, zum Zeichen, daß ein Spiel geendigt ist.

Partiegeld, dasjenige, welches dem Billardeur für die Benutzung des Billards entrichtet wird.

Passé sagt man im Gegensatz von: non passé.

Peitschen ist eine eigene Art Bälle zu spielen, die man nach der gewöhnlichen Methode nicht erreichen kann. Man stellt sich hierbei nicht, wie sonst, mit den Bällen der Länge nach in gerade Linie, sondern vielmehr der Breite nach seitwärts, gleichsam ins Dreieck; dann faßt man das Queue am schweren Ende, ohne Kunst auf eine alltägliche Art, in die rechte Hand, und legt es mit dem andern Ende so an den Punkt des Spielballes

(wo derselbe ungefähr muß abgestoßen werden, um den andern nach einer bestimmten Richtung zu treffen), als wollte man denselben gleichsam durch einen Schlag von hinten her gegen den andern treiben, zu welcher Bewegung man aber das Queue nicht erheben oder zurückziehen darf, sondern auf der Stelle damit den Spielball, geraden Weges der gegebenen Richtung, fortrollen muß. Es ist dies jedoch ein unsicheres Verfahren, das man nur dann anwenden muß, wenn die Bälle in geringer Entfernung stehen, und man keine andere Absicht hat, als bloß den Ball zu treffen, gleichviel wie und wo dieses geschieht.

Points bedeutet so viel als: Nichts: z. B. un à point, eins gegen nichts; in einem andern Sinne bedeutet es eben so viel, als eins. z. B. er hat drei, vier points gemacht.

Prenez garde, habt Acht. Ein Ausruf, mit welchem man ankündigt, man sey Willens zu Sprengen.

Prescollé, s. collé.

Prise, die Stellung des Balles an einem solchen Orte, wo er leicht zu machen ist. Man sagt: Prisen haben, Prisen setzen ꝛc.

punkte auf dem Billard sind ihrer drei, nämlich: einer in der Mitte des ganzen Billards, da wo sich die beiden Diagonallinien desselben einander durchschneiden; die beiden andern wieder genau in der Mitte der beiden Hälften, in welche das Billard durch den ersten Punkt getheilt wurde. Die Stelle derselben zeigt der Durchschnittspunkt der aus den Mittellöchern nach den Ecklöchern gezogenen Diagonallinien richtig an. Diese drei Punkte werden, nachdem ihre Lage durch das Auflegen und Abschnellen mit Kreide bestrichener Schnuren bestimmt ist, mit aufgeklebten kleinen Stückchen englischen Pflasters bezeichnet, und bestimmen in verschiedenen Spielen den Standpunkt, welchen die Bälle beim Aufsatz erhalten.

Q.

Quadruple-Matsch, s. Matsch.

Quadruplett, wenn der Ball dreimal an der Bande anschlägt, bevor er absichtlich wirkt.

Quadrupliren, ein Quadruplett ausführen.

Quarambolage, wenn ein Spieler, auf einen Stoß, zwei oder mehrere andere Bälle mit dem seinigen berührt.

Quaramboliren, s. Quarambolage.

Quartier, Kammer, die Ruhe, in Salvo, ist der gewöhnlich durch einen Strich abgesonderte vierte Theil des Billards, auf der untersten Seite desselben.

Quartier halten, heißt, seinen Ball beim Spielen aus der Hand nicht außerhalb der Linie setzen, welche das Quartier bestimmt.

Quetscher, wenn der Spielball, nachdem er auf einen nahe an Bande stehenden Ball gespielt worden und seine Kraft und Geschwindigkeit auf diesen abgetragen hat, von demselben, der von der Bande zurückgekehrt, wieder getroffen und dadurch die beabsichtigte Richtung beider Bälle vereitelt wird.

Queues, sind kegelförmige, von unten nach oben spitz zulaufende Stäbe von Holz, die zum Fortstoßen der Bälle gebraucht werden.

Queuenhalter, eine an der Wand befestigte, mit Einschnitten versehene, zum Aufhängen der Queues bestimmte Leiste.

Quitte à deux spielen, verabreden, daß sich durch die künftige Partie der Verlust, wenn sie der, welcher bereits verloren hat, wieder verliert, verdoppeln, wenn er sie aber gewinnt, heben soll. Im letzten Falle sind

sie quitte, und keiner hat verloren oder gewonnen.

R.

Ruhe, s. Quartier.

S.

Satz oder Stamm, das voraus erlegte baare Geld, um welches gespielt wird.

Satzung oder Stellung des Balles. Die Satzung verstehen heißt: seinen Ball immer zum Vortheil zu setzen wissen.

Säcke, s. Beutel.

Schlecht setzen, sich, das Gegentheil von sich gut setzen, s. setzen.

Schleppen, einen, d. h. so setzen, daß man ihn leicht machen kann.

Schnabel, nennt man diejenige Länge des Queues, welche von dem Orte, wo dasselbe auf dem Bock aufliegt, bis an die Spitze reicht, wo es den Ball berührt, und ungefähr 8 Zolle beträgt.

Schneiden, einen Ball, heißt ihn mit dem seinigen so von einer Seite treffen, daß er sich dann in entgegengesetzter Richtung auf einer Linie beweget, welche von der Linie, auf welcher der Spielball läuft, um

einen, dem rechten sich nähernden Winkel, abweicht.

Schnitt, s. schneiden.

Schweizer, oder Troiner, wenn ich den Ball nicht nur nicht treffe, sondern mich überdies dabei noch verlaufe oder versprenge.

Setzen, sich gut, seinen Ball in eine solche Stellung bringen, daß er nicht leicht gemacht werden kann, und doch für den nächsten Stoß eine Prise erhält.

Simple-Matsch, s. Matsch.

Spielen, treffen oder stoßen.

Stamm, s. Satz.

Stoßen, oder spielen.

T.

Tafel, s. Anschreibetafel.

Todt seyn, heißt, vermöge des Spiels, wegen eines vorhandenen Falles, vom Spiel ausgeschlossen werden. Z. B. in à la guerre, wenn man 8 Striche hat.

Touche, jede Berührung des Balles.

Touché. Wenn ein Ball von dem Spieler eher, als er abstößt, mit dem Queue berührt wird, so daß er sich nur im geringsten bewegt, so darf er, sobald der Gegner Touché gerufen, nicht stoßen, und verliert überdies ein Point.

Touchiren, so viel als berühren.

Tourné heißt der dicke Theil des Queues. Tourné stoßen, mit umgekehrtem Queue spielen.

Tour=spielen, eine gewisse Anzahl Partien spielen oder endigen.

Treffen, spielen oder stoßen; faux treffen, d. h. schlecht treffen.

Treffen, einen Ball, voll, halbvoll, dreiviertelsvoll, s. d. A. Einen Ball zu dick treffen, heißt ihn voll getroffen, oder nicht fein genug geschnitten haben. Gesund treffen, d. h. wie er mußte getroffen werden.

Triplett, wenn der Ball zweimal an der Bande anschlägt, ehe er absichtlich trifft.

Triple=Matsch, s. Matsch.

Tripliren, ein Triplett ausführen.

Troiner, s. Schweizer.

V.

Verlaufen, sich, seinen Ball in ein Loch spielen, sich auf einen Ball verlaufen.

Verlaufer, s. sich verlaufen. Ein doppelter Verlaufer, wenn ich meinen eigenen nebst noch einen oder mehrern Bällen in die Löcher spiele.

Verlieren, die Partie, dieselbe bezahlen müssen.

Verquetschen, sich, wenn ich an einen collé stehenden Ball gespielt habe, so daß dieser stehen bleibt, oder wenigstens nicht weit läuft, den meinigen aber wegtreibt, daß er sich bisweilen verläuft.

Versprengen, sich, seinen Ball so treffen, daß er über das Billard hinaus fährt.

Versprenger, s. Versprengen.

Visiren, einen Ball, auf einen Ball zielen.

Vorbekommen wird im Gegensatz von Vorgeben gesagt.

Vorgeben, besteht darin: daß gleich beim Anfang der Partie eine gewisse Anzahl Points, gleichsam als schon gemacht, auf die Seite des schwächern Gegenspielers gezählt werden. Der stärkere Spieler gibt vor, der schwächere Gegenspieler bekömmt vor.

Voll nehmen, d. h. einen Ball voll visiren und treffen.

Voll treffen, einen Ball, heißt ihn so treffen, daß er sich genau in derselben Richtung fortbewegt, welche der anstoßende Spielball hat; wozu erforderlich ist, daß der Abstoßpunkt und Mittelpunkt des Spie-

lers, mit dem Berührungspunkte und Mittelpunkt des zu treffenden Balles genau in einer Linie liegen.

W.

Wegkommen, gut, seinen Ball an einen solchen Ort gesetzt sehen, an welchem er nicht so leicht gemacht werden kann; überhaupt sich in einem bessern Zustande befinden, als bei der Lage der Sache zu vermuthen war. Daher auch, schlecht wegkommen.

Wetten, s. Pariren.

Z.

Zählen, oder marquiren.

Zielen, auf einen Ball, s. Visiren.

Regeln des Billardspiels nach Angabe der besten Meister.

Beim Carambole *).

1. In diesen Partien wird bis zu zwanzig Points gezählt. Sind der Spieler aber vier, nur bis zu sechszehn.

2. Carambole wird mit drei Bällen, einem rothen und zwei weißen gespielt; der letztern bedienen sich die Spieler. Der rothe Ball, der auch Carambole heißt, gilt drei Points, und jeder weiße zwei. Sprengen zählt nicht, außer beim Spielball, der für verlaufen angesehen wird.

3. Nachdem die beiden Spieler die Augen auf ihren Bällen gemerkt haben, wird

---

*) In Deutschland gewöhnlich Triambole genannt.

darum gestoßen, wer zuerst auf den rothen spielen soll. Derjenige, dessen Ball, nachdem er an der obern kleinen Bande angeschlagen hat, der untern kleinen Bande am nächsten kömmt, macht den Anfang.

4. Der Spieler, welcher nachfolgt, wenn darum gestoßen wird, wer zuerst auf den Carambole spielen soll, darf nicht auf seines Gegners Ball spielen; bringt er ihn durch den seinigen aus der Lage, so verliert er den Vortheil des Stoßes.

5. Der Billardeur, oder der Aufwärter, welcher seine Stelle vertritt, macht aus dem Mittelpunkte der Linie, welche das Quartier gegen den übrigen Raum des Billards begrenzt, mit Kreide einen Halbzirkel von sechs Zoll Radius (den Kessel) innerhalb des Quartiers. In den Raum, welchen dieser Halbzirkel oder Kessel einschließt, können die Spieler ihren Ball nach Belieben setzen.

6. Der rothe Ball wird auf den untern Punkt gesetzt und zählt in jedem Loche, wohin er gemacht wird.

7. Derjenige, welcher den zweiten Stoß hat, kann nach Belieben auf den Spieler oder den Carambole stoßen, es stände denn einer von beiden im Quartier; träte der Fall

ein, daß beide im Quartier wären, so darf er nur par bricole darauf spielen.

8. Sobald aus dem Kessel gespielt wird, muß Bande gehalten werden, d. h. der Spieler muß sich beim Abstoßen des Balles so stellen, daß weder der Körper, noch ein Theil desselben über eine Ecke des Billards hinausragt.

9. Im Fall ein Spieler nicht Bande gehalten, nicht aus dem Kessel gespielt, oder nicht wenigstens einen Fuß auf dem Boden behalten hat, so gilt der Stoß dennoch, er mag nun Gewinn oder Verlust gebracht haben; es ist bloß die Sache des Gegners, ihn, bevor er abstößt, zur Beobachtung dieser Regel anzuhalten.

10 Ein mit einem falschen Balle gemachter Stoß ist ebenfalls giltig; wer, ohne davon benachrichtigt zu werden, mit seines Gegners Balle stößt, gewinnt und verliert durch diesen Stoß eben so viel, als wäre er mit dem rechten Balle geschehen.

11. Wer carambolirt, d. h. auf denselben Stoß die beiden andern Bälle berührt, gewinnt zwei Points; macht er den Spieler und carambolirt, so gewinnt er vier Points; und wenn er beide Bälle macht und zugleich caram-

bolirt, so gewinnt er sieben; verläuft er sich aber, bei einen von diesen Fällen, so verliert er so viel, als er außerdem gewonnen haben würde.

12. In allen möglichen Fällen, es sey nun in Partien, wobei eine besondere Uebereinkunft Statt findet oder die nach der Regel gespielt werden, kann der Spieler, wenn er sich verläuft, nicht mehr Points verlieren, als er im entgegengesetzten Falle gewonnen hätte.

13. Wer des Gegners Ball sprengt und zugleich carambolirt, zählt zwei Points; macht er den Carambole, so gewinnt er fünf. Hat er den Carambole gesprengt, und macht den Spieler, indem er carambolirt, so gewinnt er vier Points.

14. Wenn ein Spieler seines Gegners Ball sprengt, und jener wirft ihn auf die Tafel zurück, so wird er doch immer für außerhalb des Billards geachtet; eben so ist es auch mit dem rothen; der Spieler zieht, das Versprengen ausgenommen, allen Vortheil seines Stoßes. Wenn der Spielball, im Herausspringen, vom Gegner oder irgend Jemand anderem wieder auf das Billard zurück geworfen wird, so wird er ebenfalls für außerhalb des Billards geachtet, und der Spieler verliert

eben so viel Points, als wenn der Ball im Sprunge nicht aufgehalten worden wäre.

15. Die Bälle, welche auf der Bande liegen bleiben, sey es ein Spieler oder ein anderer, werden gleichfalls für außerhalb des Billards angesehen.

16. Wenn der Carambole gemacht ist, und der, an welchem der Stoß ist, eher spielt, als er wieder auf seinen Platz gesetzt ist, so verliert er ein Point, und ist des Vortheils verlustig, den sein Stoß gewährte.

17. Wenn ein Spieler, nachdem er die Hand auf die Tafel gelegt und sich zum Stoße fertig gemacht hat, unvorsichtigerweise seinen oder einen andern Ball berührt, so verliert er ein Point und sein Stoß wird als geschehen betrachtet; die verrückten Bälle werden wieder auf ihren Platz gesetzt.

18. Wenn ein Spieler, indem er nach seinem Balle geht oder schon dabei steht, einen Ball verrückt, noch ehe er sich zum Stoß fertig gemacht, d. h. ehe er die Hand auf die Tafel gelegt hat, verliert er so viel Points, als Bälle verrückt sind, die auf der Stelle gezählt werden; er thut nachher seinen Stoß, aus dem er so viel Vortheil zieht, als er kann.

19. Wer beim Spielen irgend einen Ball verrückt, bevor sein Stoß vollbracht ist, verliert so viel Points, als er Bälle von ihrer Stelle bewegt hat; sie werden wieder auf ihren Platz gethan und der Spieler zählt nichts; ist aber der Stoß schon vollendet, d. h. alle Bälle sind wieder in Ruhe, so verliert er ebenfalls so viel Points, als er Bälle verrückt hat, zählt übrigens die durch seinen Stoß gewonnenen Points wie gewöhnlich.

20. Stößt ein Spieler aus dem Kessel, sey es im Anfange oder während der Partie, und es stehen ein oder mehrere Bälle darin, so darf er diese nicht verrücken, um seinen Spielball zu setzen, im übrigen Raum des Kessels kann er ihn jedoch stellen wohin er will.

21. Wenn ein Ball so auf der Linie steht, welche das Quartier einschließt, daß er von derselben in zwei gleiche Hälften getheilt wird, so wird er für außerhalb des Quartiers geachtet; eben so wird es bei dem Halbzirkel gehalten, welcher den Kessel bildet.

22. Wenn ein Spieler zwei Bälle auf ein Mal stößt, verliert er ein Point, und nimmt seinen Ball zurück; die übrigen bleiben wo sie sind.

23. Wenn von den drei zusammen kommenden Bällen der Spieler keinen der beiden

in etwas bewegt, so verliert er ein Point; bringt er einen davon in Bewegung, so verliert er nichts; macht er aber, daß sich alle beide bewegen, wann er sich dazwischen befindet, so gilt es für eine Carambolage und er gewinnt zwei Points.

24. Wenn der Carambole gemacht ist und einer der weißen Bälle nimmt seinen Platz auf dem Punkte ein, so wird er einstweilen in der Mitte des Billards, zwischen den beiden Mittellöchern, aufgesetzt; ist nun sein Platz auf dem Punkte wieder leer, und keiner der Spieler, welcher hätte auf ihn stoßen können, hat ihn berührt, so wird er jetzt auf seinen eigentlichen Platz gesetzt.

25. Wenn beide Spieler sich eines und desselben Queues bedienen, und einer von ihnen, indem er es dem andern zureicht, seinen Ball damit aufhält, bevor er einen andern berührt hat, so verliert er drei Points; carambolirt der Ball durch einen solchen zufälligen Stoß, so verliert er nur zwei; wenn er den laufenden Ball seines Gegners aufhält, verliert er nur ein Point, dasselbe gilt vom Carambole; berührt er aber diese Bälle mit dem zurückgegebenen Queue erst wenn der Stoß vollbracht ist, d. h. alle Bälle wieder in Ruhe sind,

so verliert er nichts, und die verrückten Bälle werden wieder auf ihren Platz gesetzt.

26. Wenn ein Spieler, nachdem er seinen Stoß gethan hat, auf einige noch vollendete Bälle bläßt, oder so an das Billard stößt, daß sie dadurch eine andere Richtung nehmen können, als sie durch den vom Spielballe erhaltenen Stoß genommen haben würden, so verliert er ein Point, und zieht aus seinem Stoße keinen Vortheil. Wenn der Gegner auf seinen Ball bläßt, verliert er zwei Point, und drei wenn es auf den rothen geschieht; bläßt er auf den des Spielers, ehe dieser touchirt hat, verliert er ein Point, und der Spieler stößt von neuem, wenn er es für dienlich erachtet; hat er schon touchirt, verliert er zwei Points, wenn der Spieler auf den weißen gestoßen hat, und drei Points, wenn es auf den rothen war; die Bälle bleiben übrigens wo sie sind.

27. Wenn ein Spieler einen Fehler macht oder nicht touchirt, und dabei einen oder mehrere Bälle verrückt, es sey nun mit der Hand oder dem Instrument, verliert er, unabhängig vom gegebenen Fehler, soviel Points als er Bälle gestört hat, welche wieder auf ihren Platz gesetzt werden.

28. Wenn ein Spieler zum Stoß angelegt hat, oder im Stoßen begriffen ist, und von einem andern Spieler oder einem der Zuschauer gestoßen wird, so kann er von neuem stoßen ohne ein Point zu verlieren, wenn nur jener Spieler oder Zuschauer es eingesteht, ihn wirklich berührt zu haben. Wenn der Spieler selbst seinen Ball von der Stelle rückt, indem er das Queue auf die Tafel fallen läßt, oder ihn von der Seite berührt, ohne seines Gegners Ball zu berühren, so verliert er ein Point, und sein Stoß wird für geschehen geachtet, wo auch sein Ball hinlaufen mag; fällt er in ein Loch, verliert er drei Points.

29. Wenn ein am Rande eines Loches stehen gebliebener Ball hineinfällt, ehe er vom Spielballe, der noch im Laufen begriffen, berührt worden ist, werden beide Bälle, d. h. der des Spielers und der, welcher ins Loch gefallen, wieder auf ihre Plätze gestellt, und der Spieler stößt von neuem; wenn aber der am Loche stehende Ball nicht eher hineinfällt, als bis der Spielball wieder in Ruhe ist, so ist der Stoß vollendet und kann nicht wiederholt werden.

30. Zuweilen tritt der Fall ein, daß beide Bälle einander berührend, so über einem Loche

liegen, daß sie weder darin, noch haußen sind; sie werden dann als nicht mehr auf der Tafel befindlich angesehen und wer gestoßen hat, verliert zwei Points.

31. Wer auf einen noch rollenden Ball spielet, verliert ein Point.

32. Gewinnt ein Spieler einige Points und sie werden aus Unachtsamkeit nicht gezählt, so kann dies im Laufe der Partie immer noch nachgeholt werden.

33. Wenn ein Spieler nur noch um einen Point spielt, so kann er keinen Anspruch darauf machen, auf welchen Stoß es auch sey, weil er mit diesem Point die Partie gewinnen würde. Da dies aber ein Versehen wäre, so muß die Zahl der zu erlangenden Points um einen erhöhet werden, wenn der Stoß geschahe, ohne daß derjenige, welcher den Point gab, darauf merkte.

34. Wenn die Spieler im Laufe der Partie mit einander übereinkommen, wieder von vorn anzufangen oder das Spiel zu ändern, so ist es immer an demjenigen, welcher die Partie zuerst zu spielen angefangen hat, wenn nicht eine besondere Uebereinkunft deshalb getroffen ist.

35. Wird um ein Frühstück oder sonstige Erfrischungen gespielt, so bezahlt der, welcher verliert die Kosten.

36. Wenn um Geld gespielt wird, so bezahlt der Gewinner die Zeche; reicht der Gewinn dazu nicht aus, so legt jeder der beiden Spieler die Hälfte des Fehlenden noch zu.

37. Wenn die Spieler mit einander um Geld wetten und zugleich um die Zeche spielen, so bezahlt derjenige, welcher die Wette gewinnt, auch die Zeche.

38. Wenn die Spieler mit den Zuschauern wetten, so können sie während der Partie keine dem Interesse ihrer Wettenden zum Nachtheile gereichende Einrichtung oder Uebereinkunft untereinander treffen; in diesem Falle werden die Wetten ungültig.

39. Zweideutig ausgedrückte Wetten sind ungültig.

40. Wenn irgend ein Stoß vorkommt, dessen in diesen Regeln nicht gedacht ist, da er sich nicht vorher sehen ließ; so sammelt der Billardeur, oder der dessen Stelle vertretender Marqueur, die Stimmen der Zuschauer darüber ein, wo die Mehrheit entscheidet; wären die Stimmen gleich, so entscheidet der Billardeur oder Marqueur.

Vom Belegen des Billards.

1. Wenn ein Spieler aufhört zu spielen, so bleibt das Billard mit Recht dem andern, wenn er noch eine Partie zu machen hat.

2. Wenn eine Partie zu vieren gemacht worden, und ein oder zwei Spieler hören auf, so bleibt das Billard mit Recht den beiden zurückbleibenden, wenn sie fortfahren mit einander zu spielen; hören aber die beiden ersten nur darum auf, um allein mit einander zu spielen, so können sie nicht um das Billard stoßen; hören alle vier auf, so haben alle das Recht, um das Billard zu stoßen, nachdem die Partie geendigt ist.

3. Um das Billard zu haben muß man einen Ball machen oder caramboliren; wenn nicht die Spieler, welche es verlassen, sie mögen es bezahlt haben oder nicht, es wieder nehmen können.

4. Wenn zwei Spieler das Billard besetzt haben, sie mögen nun um die Zeche oder um Geld spielen, so kann es ihnen niemand nehmen, unter welchem Vorwande es auch sey.

Partie-à-suivre.

1. Bei dieser Partie wird bis zu vier und zwanzig Points gezählt. Derjenige, welcher anfängt, spielt auf den rothen oder Carambole, bleibt auf seinem Platze, und stößt so lange er einen Ball macht oder carambolirt.

2. Derjenige, welcher nachspielt, stößt auf den Ball, wo es ihm am dienlichsten scheint, wenn der Ball nämlich außerhalb des Quartiers ist, und bleibt so lange am Stoß, als er Points zählen kann, sey es durch Machen oder Caramboliren, und spielt dabei allezeit von da aus, wo sein Ball steht.

3. Es muß hier, wie beim Carambole, aus dem Kessel gespielt werden,

---

Partie-par-bricole.

1. Wenn ein Spieler mit seinem Ball den des Gegners eher als eine Bande berührt hat, verliert er ein Point; verläuft er sich, so verliert er drei.

2. Im Uebrigen geht alles wie beim Carambolespiel.

Partie blanche, simple oder en deux,

1. Die Spieler merken sich die Augen ihrer Bälle und stoßen um den Aussatz; wer der untern kleinen Bande am nächsten kommt, setzt sich aus.

2. Man spielt ohne Mißgriff des Balles; wer den andern mit seinem Balle spielen läßt, kann ihm dafür keinen Verlust anrechnen, der Stoß gewinnt und verliert so gut, als wäre er mit dem rechten Balle geschehen.

3. Derjenige, welcher auf den ausgesetzten Ball spielt, kann sich im Quartier nach Belieben setzen, wohin er will.

4. Ein Spieler, der aus dem Quartier stößt, muß Bande halten und mit einem Fuße auf der Erde bleiben.

5. Der Aussatz geschieht mit einem einzigen Stoß, und über die Mittellöcher; es kommt auf den Nachfolger an, ob er den Aussatz für gut halten will, wenn er nicht mit einem einzigen Stoß geschehen ist, es sey nun ober- oder unterhalb der Mittellöcher.

6. Wenn der Ball des sich Aussetzenden, nachdem er an der obern kleinen Bande angeschlagen, wieder unter die Mittellöcher kömmt, so ist der Aussatz gut; ausgenommen wenn der Ball ins Quartier läuft, in diesem Falle

muß sich der andere noch ein Mal aus-
setzen.

7. Was die Gickse und den Verlust betrifft, so sehe man die Regeln des â-la-poule nach.

8. Kömmt der Fall vor, daß der Ball eines Spielers von dem andern oder von einem Zuschauer im Laufe aufgehalten wird, bevor er touchirt hat, so stößt er noch ein Mal; hat der Ball aber schon touchirt, so wird er dahin gesetzt, wo man glaubt, daß er außerdem stehen geblieben wäre; eben so wird es mit andern aufgehaltenen Bällen gehalten.

9. Bleibt ein Ball auf der Bande liegen, so wird er als nicht mehr auf dem Billard befindlich angesehen; der Spieler gewinnt nichts und setzt sich aus; ist es der Spieler, welcher versprengt oder auf der Bande liegen geblieben ist, so verliert er eine Marke, und der sie gewinnt, setzt sich aus.

10. Kommen die Spieler nach irgend einem Stoße dahin überein, die Bälle wieder aufzunehmen, und thun dies ohne weitere Erklärung, so muß sich der aussetzen, welcher den Vorschlag that, es sey denn, daß einer der Spieler auf diesen Stoß einige Points gewonnen hat, dann ist es an diesem, sich auszusetzen.

11. Hinsichtlich aller andern Stöße, welche vorkommen könnten und sich unter diesen Regeln nicht finden, sehe man die Regeln des Carambolespiels nach.

Partie mit Befehlen.

1. Wann der Spieler, welcher befiehlt, zwei Bälle nennt, so muß der befehligte Spieler immer auf den zuerst genannten stoßen.

2. Wenn der befehligte Spieler den zuerst genannten Ball nicht berührt, verliert er einen Point, und kann aus seinem Stoße keinen Vortheil ziehen; der berührte Ball wird wieder auf seinen Platz gestellt und die andern bleiben wo sie sind.

3. Wenn der, welcher auf den commandirten Ball spielt, denselben fehlt, so kann ihn sein Gegner noch ein Mal stoßen lassen, wenn der Spieler die dem commandirten Balle am nächsten liegende Bande nicht berührt und die Höhe jenes Balles nicht überschritten hat.

4. Wegen aller andern Stöße sehe man die zum Carambole gegebenen Regeln nach.

Carambole mit fünf Löchern.

1. Diese Partie wird bis zu funfzehn Points gezählt.

2. Wenn ein Spieler, wie hier geschieht, fünf Löcher ausschließt, so zählt er nur die Bälle, welche er in seines oder das sechste Loch spielt, außerdem die Carambolagen und die Fehler seines Gegners.

3. Wenn sich der nur in ein Loch spielende in dasselbe verläuft, so zählt er dennoch alle Points von diesem Stoße; verläuft er sich aber in eines der fünf andern Löcher, so zählt sein Gegner soviel Points, als jener gewonnen haben würde, wenn er sich in sein Loch verlaufen hätte.

4. Der Spieler, dem fünf Löcher vorbehalten sind, zählt nichts von denen in das von seinem Gegner vorbehaltene Loch gemachten Bällen. Wenn er sich in dasselbe verläuft, so verliert er, wie oben bemerkt, so viel Points, als er sonst gewonnen haben würde.

5. Wenn ein Spieler dem andern fünf Löcher überläßt und sich nur eines vorbehält, so zählt er alle Bälle, die in dieses Loch gemacht werden, es sey nun von ihm oder seinem Gegner.

6. Wenn sich die Spieler gegenseitig fünf Löcher vorbehalten, so wird beim Carambole nur bis zwölf, und in der Partie simple nur bis acht Points gezählt.

7. Wegen aller andern Stöße sehe man die Regeln des Carambole nach.

Carambole-Partie, wo bloß der Verlust gezählt wird.

1. Wenn man bloß um den Verlust spielt, so gewinnt und verliert derjenige, welcher einen Ball macht, nichts; wenn er sich aber zu gleicher Zeit verläuft, so gewinnt er so viel Points, als er gemacht hat.

2. Spielt man um Verlust und Gewinn, so zählen die gemachten Bälle; verläuft sich der Spieler auf denselben Stoß, so zählt er nicht allein die durch den gemachten Ball erhaltenen Points, sondern auch noch soviel, als er in einem andern Spiele durch den Verläufer verloren hätte; nämlich zwei Points wenn er auf den weißen, und drei Points, wenn er auf den rothen Ball gespielt hat.

Partie auf Lothringische Art.

1. Der Spieler, welcher anfängt, stößt auf den rothen oder Caramboleball; hat er ihn gemacht, so wird er wieder auf seinen Platz gesetzt und der Spieler setzt sich aus.

2. Der zweite spielt auf den Ball, welchen er für den räthlichsten hält, nur darf er nicht zwei Mal auf denselben Ball stoßen, es sey denn, daß er allein auf der Tafel steht.

3. Es wird in dieser Partie bis zu zwanzig Points gespielt.

4. Wer bloß carambolirt, bleibt nicht am Stoße.

5. Wegen der andern Stöße sehe man beim Carambole nach.

Carambole auf Russische Art.

1. Hier wird bis zu sechs und dreißig, auch bis zu vierzig gezählt. Außerdem sind zu diesem Spiele fünf Bälle nöthig: ein rother, ein gelber, ein blauer und zwei weiße oder Spielbälle.

2. Der rothe Ball wird auf den obern Punkt gesetzt.

3. Der gelbe Ball bekömmt seinen Platz auf dem Mittelpunkt.

4. Der blaue Ball wird auf den untern Punkt gestellt.

5. Der Kessel, aus welchem beim Aussatz gespielt wird, muß zwölf Zoll im Durchmesser haben.

6. Der Stoß ist wie bei allen andern Partien.

7. Berührt ein Spieler, indem er sich aussetzt, einen der drei aufgestellten Bälle, so verliert er ein Point; berührt er zwei Bälle, verliert er auch zwei Points; berührt er aber alle drei, so verliert er drei Points und die Bälle werden wieder auf ihren Platz gestellt; findet sich, daß sein Spieler den Platz eines der drei Bälle eingenommen hat, so nimmt er ihn weg und setzt sich von neuem aus.

8. Der erste Stoß muß auf den Spieler dessen gehen, der sich ausgesetzt hat. Macht der Spieler statt dessen einen von den drei andern, so verliert er soviel Points, als er außerdem gewonnen hätte; und bleibt sein Ball auf dem Platze eines der drei bunten stehen, so nimmt er ihn hinweg, und der Gegner spielt auf die noch übrigen Bälle.

9. Der rothe Ball zählt nur dann als Gewinnst, wenn er in eines der untern Löcher gemacht wird, und der blaue nur in den beiden

obern; jeder von beiden aber gilt vier Points. Macht man sie in ein Mittelloch, so verliert man soviel, als man sonst gewonnen hätte; eben so wenn man den blauen in eines der beiden untern Löcher, oder den rothen in eines der obern Löcher spielt.

10. Der gelbe Ball zählt nur in den Mittellöchern und gilt sechs Points; spielt man ihn in ein anderes Loch, so verliert man soviel, als man sonst gewonnen hätte.

11. Die weißen oder Spielbälle können in jedes Loch gespielt werden, und gelten zwei Points.

12. Die Carambolage ist mit allen Bällen giltig und zählt zwei Points.

13. Durch sprengen gewinnt man nichts; die Bälle werden dann wieder auf ihren Platz gestellt; springt aber der Ball des Spielers vom Billard, indem er den andern weißen berührt, so verliert der Spieler zwei Points; auf den blauen und rothen vier Points, und auf den gelben sechs.

14. So lange man Bälle macht, fährt man fort zu spielen, vorausgesetzt, daß der Ball wieder auf seinen Ort gestellt wird, und man fortfahren kann, auf ihn oder einen für dienlich erachteten andern zu spielen; ist aber

der weiße einmal gemacht, so bleibt er so lange in der Hand, als der Spieler Bälle macht.

15. Im Fall der Spieler, indem er einen der drei farbigen Bälle macht, den Platz des gemachten Balles einnimmt, and einer der beiden andern Plätze, oder alle beide leer sind; so wird der gemachte Ball auf einen der leeren Plätze gesetzt, welcher am weitesten vom Spieler entfernt ist, und er fährt fort zu spielen, von dem Platze aus, wo er steht.

16. Macht der Spieler einen farbigen Ball und nimmt dessen bestimmten Platz ein, wenn die beiden andern Bälle ebenfalls noch auf ihren Plätzen stehen; so wird der gemachte Ball an die vom Spieler entfernteste kleine Bande gesetzt und erst nach dem Stoße des Spielers auf seinen Platz gebracht, vorausgesetzt, daß er bei diesem Stoße nicht touchirt worden ist.

Partie zu sechs und dreißig Points.

1. Um diese Partie zu spielen sind vier Bälle nöthig, nämlich: zwei weiße, ein rother und ein blauer.

2. Der rothe Ball kömmt auf denselben Platz wie beim Carambole zu stehen.

3. Der blaue kömmt auf den untern Punkt.

4. An wem die Reihe zuerst zu spielen ist, der setzt sich aus.

5. Der andere spielt auf den rothen oder den ausgesetzten Ball, wie es ihm gefällt, und bleibt so lange am Stoße, als er Bälle macht oder carambolirt.

6. Ist man in der Hand, so kann man sich im Quartier setzen, wohin man will.

7. Es muß, wie bei den andern Partien, Bande gehalten werden und ein Fuß auf der Erde bleiben.

8. Wenn man in der Hand ist, kann man nicht auf den blauen spielen, außer par bricole, weil er als im Quartiere stehend angesehen wird.

9. Jeder Ball zählt als Gewinn, er mag gemacht werden, in welches Loch man will.

10. Die weißen zählen zwei Points.

11. Der blaue und der rothe Ball gilt jeder vier Points.

12. Die Carambolage mit dem Spieler des Gegners und einem der vorigen zählt zwei Points.

13. Die Carambolage vom rothen oder blauen zum weißen zählt deren drei.

14. Die Carambolage vom blauen zum rothen, oder umgekehrt, zählt vier Points.

15. Sobald es der Gegner verlangt, ist man verbunden, einen der Bälle zu passiren und an die nächste Bande zu spielen.

16. Wenn ein Spieler seinen im Lauf begriffenen Ball aufhält, so verliert er so viele Points, als er durch das Machen des Balls, auf welchen er spielte, gewonnen haben würde, doch immer unter der Voraussetzung, daß er keinen andern Ball gemacht hat, in welchem Falle er so viele Points verliert, als dieser Ball gilt.

17. Hält ein Spieler einen andern Ball als den seinigen auf, so hat der Gegner das Recht, denselben nach Belieben, wohin er will, wieder aufzusetzen.

18. Wenn sich ein Spieler auf seines Gegners Ball verläuft, und die beiden farbigen Bälle stehen auf ihren Punkten, so setzt sich, wie beim Anfange des Spiels, allemal derjenige von ihnen aus, welcher einige Points gewonnen hat.

19. Kein Spieler darf auf die auf den Punkten stehenden Bälle spielen, selbst nicht auf den weißen, wenn er sich darauf befindet.

A la poule mit zwei Bällen.

Von Vertheilung der Bälle.

1. Wenn alle Spieler ihren Stamm gesetzt haben, stellen sie sich um das Billard; nun thut der Marqueur so viele Bälle, als Spieler sind, in einen Korb, und gibt, nachdem er sie durcheinander gemischt hat, jedem der Spieler einen Ball, wobei er rechter Hand anfängt. Die Bälle müssen übrigens mit Eins, Zwei, Drei ꝛc. bezeichnet seyn, damit durch sie die Reihefolge der Spieler, und die Nummern, unter welcher ein jeder auf der Tafel bemerkt wird, bestimmt werden kann.

2. Melden sich noch ein oder mehrere Personen, nachdem die Bälle schon ausgetheilt sind, und ehe noch einer der Spieler todt ist, so können sie noch eintreten, ohne daß ihnen ein Strich angeschrieben wird, wenn nicht die Reihe zum zweiten Mal schon angegangen ist, in diesem Falle werden ihnen so viele Striche angeschrieben, als der Spieler hat, welcher damit am meisten versehen ist; in der Reihe bekommen die noch Eintretenden die nach den schon ausgetheilten, folgenden Nummern, und zwar in der Reihe, wie sie sich gemeldet haben.

3. Eine Person, welche bei Veranstaltung der Partie und Vertheilung der Bälle gegenwärtig war, so wie diejenigen, welche später kamen und die Reihe zum zweiten Male anfangen ließen, ohne ihre Absicht zu erkennen zu geben, in das Spiel einzutreten, können nicht mehr zugelassen werden.

4. Wenn ein Spieler todt ist, ehe noch ein anderer einen Strich hat, so kann er ohne Strich und unter derselben Nummer wieder eintreten, wenn er den Einsatz noch einmal erlegt.

5. Die Spieler dürfen in keinem Falle ihre Nummern ändern oder vertauschen.

6. Welcher Fehler bei Vertheilung der Bälle auch vorgegangen seyn mag, so sind die Wetten doch giltig, wenn nur die Wettenden eine Nummer bekommen haben.

Vom Aussatz.

7. Der Spieler, welcher Nro. 1. hat, setzt sich aus, von welcher Stelle des Quartiers er will; soll der Aussatz gut seyn, so muß der Ball mit einem einzigen Stoß die Mittellöcher passiren, geschieht dies nicht, so wird er auf

den obern Punkt gesetzt, was ebenfalls geschieht, wenn es der Spieler verlangt, ehe der Ball still steht.

8. Hat sich Nro. 1. ausgesetzt, so spielt Nro. 2. mit dem andern Ball darauf, und ebenfalls durch einen einzigen Stoß; Nro. 3. spielt dann auf Nro. 2. mit dem Balle des ersten.

9. Sobald man sich aussetzt oder auf den ausgesetzten Ball spielt, muß Bande gehalten werden.

10. Wenn der Aussatz geschehen ist, und der Spieler, welcher darauf stoßen soll, wechselt, es sey aus welcher Ursache es wolle, so kann der Aussatz zum zweiten Male geschehen, sogar wenn der Ball auf den obern Punkt hätte gesetzt werden müssen.

11. Jedes Mal, wann ein Strich anzuschreiben ist, werden beide Bälle weggenommen, und muß sich derjenige aussetzen, an dem die Reihe ist, es sey denn, daß nicht mehr als zwei Spieler wären; dann stößt derjenige, welcher den Strich erhielt auf den ausgesetzten Ball.

Von den Fehlern, welche mit einem Striche bemerkt werden.

12. Ein Spieler macht einen Fehler und erhält dafür unter seiner Nummer auf der Ta-

fel einen Strich, 1) wenn er auf den ersten Stoß mit seinem Balle den andern nicht berührt; 2) wann der Ball, mit welchem er gespielt hat, durch seinen Stoß vom Billard springt; 3) wann er einen Ball im Laufe aufhält oder dessen Richtung ändert, es sey denn, daß der, welcher zuletzt spielte, einen Fehler gemacht hat; 4) wann er einen in Ruhe stehenden Ball verrückt und der Nachspielende die Anschreibung des Fehlers verlangt; 5) wann er beide Bälle zusammen fortstößt; da dieser Stoß, welcher ziemlich oft vorkömmt, Streitigkeiten unterworfen ist, so muß, um diese zu vermeiden, derjenige, welcher zuletzt gestoßen hat, sobald die Bälle so nahe an einander zu stehen kommen, daß obiger Fall zu befürchten ist, die andern Spieler nebst den Zuschauern einladen, auf diesen Stoß Acht zu haben, damit die Mehrheit der Stimmen entscheiden könne, ob der Stoß gut ist oder nicht; denn unterläßt man diese Vorsicht, so kann der Stoß nicht anders als durch das eigene Geständniß des Spielers für schlecht erklärt werden, oder auch durch die übereinstimmende Aussage derer, welche es gesehen zu haben versichern; 6) wann ein Spieler, sobald die Reihe zu stoßen an ihm ist, nach dreimaligem

Ausruf seiner Nummer nicht erscheint; 7) wann er andern die Art anzeigt, wie ein Ball zu machen ist; 8) wann er Jemanden veranlaßt, den Stoß auf einen zur Prise stehenden Ball zu übernehmen, und dieser in Folge seiner Veranlassung gemacht wird; in diesem Falle wird dem Eigenthümer des Balles kein Strich angeschrieben.

13. Ein Spieler, der drei Mal die Reihe zu spielen an sich vorübergehen läßt, wird von der Tafel gelöscht, und kann in dieselbe poule-Partie nicht wieder eintreten.

14. Hat ein Spieler die bestimmte Zahl Striche, bei welcher er für todt angesehen wird, erreicht, so wird seine Nummer an der Tafel gelöscht, und er kann während dieser Partie nicht mehr mitspielen; es sey denn, daß er sich wieder einkauft.

Von Uebernahme des Stoßes.

15. Den sogleich angezeigt werdenden Fall ausgenommen, hat jeder Spieler das Recht, den Stoß zu übernehmen; um dies zu können, muß er deutlich ansagen: Ich übernehme den Stoß, und den, an welchem eben die Reihe ist, nicht eher spielen lassen, als bis er sich wohl überzeugt hat,

daß ihn derselbe verstanden hat, und den Stoß dennoch behalten will.

16. Wenn ein Spieler, dem nur noch zwei Striche fehlen, um für todt zu gelten, den Stoß auf einen Ball übernimmt, dessen Besitzer zwei Striche weniger hat als jener, so kann ihm das verboten werden; wendet aber niemand etwas dagegen ein, so hat der übernommene Stoß seine gewöhnliche Wirkung.

17. Wenn mehrere Spieler den Stoß übernehmen wollen, so stößt derjenige, welcher sich zuerst dazu gemeldet hat; gibt es gegründeten Widerspruch, so spielt der zweite, u. s. f.

18. Der Spieler, welcher den Stoß übernommen, oder derjenige, welcher sich denselben vorbehalten hat, bekömmt einen Strich, wenn er den Ball nicht ohne Fehler macht.

19. Jeder Spieler hat beständig das Recht, sich seinen Stoß vorzubehalten, thut er dies nicht, so wird sein Stoß für geschehen geachtet.

Vom Verkauf der Bälle.

20. Ein Spieler kann seinen Ball dem andern verkaufen oder abtreten, wenn dieser nur mit bei der poule - Partie war, welche

eben gespielt wird, und übrigens kein Grund, ihn auszuschließen, vorhanden ist.

21. Kein Spieler kann wieder eintreten, so lange der Ball, mit dem er gespielt hat, noch auf dem Billard ist, es sey denn, daß er sich wieder einkauft, doch darf auch dieses nicht mehr als zwei Mal Statt finden.

22. Kauft ein Spieler einen Ball, so übernimmt er ihn so, wie er eben beim Abschluß des Kaufes ist; also wenn er in der Hand ist, so muß er sich aussetzen.

Allgemeine Bestimmungen.

23. Wenn ein Spieler, indem er sich zum Stoß anschickt, seinen Ball so berührt, daß er den Platz verändert, so hat sein Vor- oder Nachspieler das Recht, ihm einen Strich anschreiben zu lassen, wenn er auch durch einen zweiten Stoß den andern Ball gehörig trifft, und dies geschieht, ohne daß man nöthig hat, die Bälle anzuhalten, nur muß die Mehrheit von denen, welche den Stoß gesehen haben, denselben für fehlerhaft erklären, oder der Spieler selbst es eingestehen.

24. Werden die Bälle, oder nur einer derselben, von einer nicht zur poule-Partie gehörigen Person im Laufe aufgehalten oder

sonst in Unordnung gebracht, so werden sie von der Tafel genommen, und derjenige, auf dessen Ball eben gespielt wurde, setzt sich aus.

25. Werden die Bälle, oder einer derselben, nachdem sie schon in Ruhe sind, von einer nicht zur poule-Partie gehörigen Person aufgehalten oder sonst gestört, so setzt sie der Marqueur auf die ihnen nach der allgemeinen Meinung der Spieler und Zuschauer gehörigen Plätze. Dasselbe geschieht, wenn einer der Spieler die Bälle verrückt hat, es sey denn, daß einer der beiden beim Stoße interessirten Spieler es nicht verlangt, daß jenem deshalb ein Strich angeschrieben werde; in diesem Falle werden die Bälle weggenommen, und derjenige, auf dessen Ball hätte gespielt werden müssen, setzt sich aus.

26. Wenn ein Spieler, dem nur noch ein Strich fehlt, um für todt erklärt zu werden, sichtbar mit Vorsatz einen ruhenden oder noch laufenden Ball verrückt oder stört, so wird er auf der Tafel gelöscht und kann in dieselbe poule-Parrie nicht wieder eintreten.

27. Sprengt ein Spieler den Ball, auf welchen er gestoßen hat, vom Billard, so gilt der Stoß nicht; beide Bälle werden weggenom-

men, und derjenige, an dem die Reihe ist, setzt sich aus.

28. Ein Stoß, der von einem geschehen ist, an dem die Reihe nicht war, ist deshalb nicht weniger giltig; es ist die Sache desjenigen, welcher zuletzt gespielt hat, über seinen Ball zu wachen, so lange er in Gefahr ist. Der Spieler, welcher auf den folgt, der sich irrte, kömmt nun an den Stoß.

29. Sobald ein neuer Stoß geschehen, ist es zu spät, gegen einen vorhergehenden noch Einwendungen machen zu wollen.

30. Der Herr des Billards hat allein das Recht, den Betrag des Einsatzes zu bestimmen, das Partiegeld von der poule im voraus wegzunehmen, und die Zahl der Striche zu bestimmen, welche nöthig sind, einen Spieler für todt zu erklären und ihn auf der Tafel zu löschen.

31. Der Spieler, welcher am Ende noch auf der Tafel steht, gewinnt die poule oder den Satz, welcher ihm, nach Abzug des Partiegeldes, vom Marqueur eingehändigt wird.

32. Alle Verbindungen, um zu gewinnen, oder andere Spieler verlieren zu machen, sind ausdrücklich verboten, ein jeder soll allein gegen alle spielen.

Man ist todt, bis zu 6 Spielern mit 4 Strichen.

Man ist todt, von 7 bis zu 14 mit 3 Strichen.

Man ist todt, von 15 bis zu 19 mit 2 Strichen.

Man ist todt, bei 20 Spielern und mehr mit 1 Strich.

Wer sich nun mit den bisher angegebenen Handgriffen und Regeln hinlänglich bekannt gemacht und darin geübt hat, dem wird es leicht werden, auch die übrigen Spiele: als Triambole, Caroline, à la Ronde, à la Pyramide, à la Chasse und à la Guerre zu erlernen, welche bei uns so häufig gespielt werden, daß man bei jedem Billardeur darin hinlänglichen Unterricht erhalten kann. Durch Anführung der Regeln für diese Spiele würde also dies Büchelchen ohne Noth vergrößert und dadurch theurer gemacht werden, sie sind daher in gegenwärtige Anleitung zum Billardspiel nicht mit aufgenommen worden.

Bei dem Verleger dieser Schrift ist erschienen und in allen Buchhandlungen zu haben:

Die Ränke und Schwänke der Schleichhändler. Eine belustigende Sammlung sinnreicher und komischer Erfindungen zur Umgehung der Zölle. Von einem vormaligen Zollbeamten. 12. geh. 10 Gr. oder 45 Kr.

So niederschlagend es für jeden Gutgesinnten sein wird, aus dieser kleinen Schrift die kaum glaublichen Raffinements kennen zu lernen, deren gewissenlose Schleichhändler sich zur Umgehung der Zölle mit dem erfinderischen Geiste bedienen und dadurch die zum Staatshaushalt unumgänglich nöthigen Zuflüsse schmälern, so unterhaltend und belustigend ist es dennoch, hier eine Zusammenstellung so vieler mit unglaublicher List und Verschmitztheit ausgeführten Schmuggeleien kennen zu lernen, weshalb diese kleine Schrift (besonders auch Leihbibliotheken) als eine unterhaltende Lectüre zu empfehlen ist.

Der Ceremonienmeister und Zeitvertreiber bei Hochzeits-, Kindtauf-, Geburtstags-, Kirms- und Neujahrsfesten. Ein unentbehrliches Hülfsbuch für gute Gesellschafter, die mannigfaltigsten Materialien zur Unterhaltung bei bestimmten Festlichkeiten, als Aufzüge, Tisch- und sogenannte Schlafrocks-Reden, Tafel-Unterhaltungen, Trinksprüche, dramatisirte Charaden und Sprüchwörter, neue Gesellschaftsspiele, nebst vielen Winken zur geschmackvollen Anordnung froher Familienfeste, enthaltend. 12. in eleganten Umschlag geheftet. Preis 1 Rthlr, od. 1 Fl. 48 Kr.

So viele und mancherlei Unterhaltungsschriften für gesellige Zirkel im Publico sind, so giebt es doch keine einzige, welche für specielle Fälle und bestimmte Familienfeste dem guten Gesellschafter so reichen Stoff und nutzbare Winke gewährte, wie dieses Buch — bis jetzt einzig in seiner Art. Das Ganze zerfällt in 5 Abtheilungen, deren jede eines der genannten Feste besonders behandelt und darauf Bezug nehmende Materialien reichlich liefert, wozu als Anhang eine Sammlung neuer Pfandauslösungen beigegeben ist. Allen, welche bei dergleichen Festlichkeiten sich den Dank der

Gäste und den Ruhm guter Gesellschafter verdienen wollen, oder Lektüre launigen Inhalts lieben, ist dieses Werk sehr zu empfehlen.

Der unerschöpfliche Maitre de plaisir, oder die Kunst, in allen Jahreszeiten, im Freien und zu Hause, so wie an allen nur denkbaren Freudentagen die unterhaltendsten u. belustigenden Parthien anzuordnen. Enthaltend die besten Spiele, Lieder, Declamir- und Kunststücke, Räthsel, Charaden u. s. w. Ein unentbehrliches Haus- und Handbuch für alle lebensfrohe deutsche Familien. Dritte mit neuen Spielen und Kunststücken sebr vermehrte und verbesserte Auflage. In eleganten Umschlag geheftet. Preis 1 Thlr. oder 1 Fl. 48 Kr.

Möge dieses freundliche Büchlein auch in dieser dritten mit vielen neuen Spielen vermehrten Auflage fortfahren zur geistvollern, angenehmern und vergnügteren geselligen Unterhaltung beizutragen. Der Beifall, dessen sich schon die ersten Auflagen zu erfreuen hatten, war so ungemein, daß sich davon binnen kurzem 5000 Exemplare bis auf das letzte vergriffen haben.

Des Declamator Solbrig's humoristischer Anecdotenknanz. Enthält eine Auswahl

poetischer Anecdoten, Erzählungen und Epigramme, nach den Regeln der Redekunst bearbeitet und als Stoff zur angenehmen Unterhaltung herausg., 12. geh. Pr. 1 Rthlr. od. 1 Fl. 48 Kr.

Der Gedanke, eine Sammlung von Anecdoten in gebundener Rede zu veranstalten, ist neu und gewiß declamatorischen Unterhaltungen in frohen und geselligen Zirkeln äußerst zuträglich. Daß der bekannte Herr Verfasser, der seit so langen Jahren bei seinen declamatorischen Vorträgen stets glücklich wählte, auch diese Sammlung mit Geschmack und Umsicht zusammen gestellt hat, wird Niemand, der seine früheren Arbeiten kennt, bezweifeln.

Christ. Fr. Gottl. Thon (vormal. Großherz. weimarif. Forstcommissär) Die Schießkurst oder vollständige Anweisung zum Schießen mit der Büchse, Flinte und mit Pistolen, sowohl auf dem Schützenhofe, als auch auf der Jagd. Ein nothwendiges Handbuch für Jäger und Schützen, welche ihr Gewehr kennen, richtig beurtheilen, gehörig behandeln, zweckmäßig erhalten und damit sowohl auf der Jagd, als auch auf dem Schieß- oder Schützen-

stande in der möglichst kürzesten Zeit trefflich schießen lernen wollen. 8. Preis 1 Rthlr. 8 gGr. oder 2 Fl. 24 Kr.

Wenn es der Raum dieses Blattes erlaubte, den Inhalt dieser Schrift mitzutheilen, so würde daraus schon einleuchten, wie überaus erschöpfend der Herr Verfasser seinen Gegenstand behandelt hat. Bis jetzt war für das Bedürfniß eines Werkes dieser Art in unserer Literatur nicht gesorgt, und wenn der Hr. Verf. der Erste ist, welcher diese Lücke ausfüllt, so verdient er doppeltes Lob, als er es mit der größten Vollständigkeit im weitesten Umfange des Gegenstandes gethan hat. Nichts ist übergangen, was zur Wissenschaft des Schießens auf der Jagd und auf dem Schützenhause, zur Beschreibung, Eintheilung, Ausbildung, Zergliederung, Verfertigung, zum Probieren, Ankauf und zur Behandlung aller existirenden Gewehre, zur Kenntniß des Pulvers, Bleies und andern Schießbedarf's und Schießgeräthschaften, ingleichen des Ladens, Pulver- und Bleiverhältnisses, des Reinigens und Putzens der Gewehre gehört. Der zweite praktische Theil der Schießkunst handelt von den Eigenschaften und Kenntnissen, Gesicht, Gehör, Temperament des Schützen, Beurtheilung der

Distancen, Einschießen der Gewehre, von der Anlage eines Scheibenstandes, Lage des Schützen, vom Visiren und Zielen, Scheiben- Vogel- Stern- Sonnenscheiben- Kegel- und Poule-Schießen, vom Schießen auf stillstehendes, laufendes, sitzendes und fliegendes Wild, von der Ausbildung der Kunst, schnell und sicher zu schießen. Auch das Namensverzeichniß der berühmtesten Büchsenmacher und Gewehrmeister, ingleichen die Anlage der Gewinnsttabellen und einige zum Muster dienende Schützenordnungen sind in einem besondern Anhange nachgetragen.

Der unfehlbare Ratten-, Mäuse-, Maulwurfs-, Wanzen-, Motten-, Flöhe und Mückenvertilger; nebst sichern Mitteln gegen Erdflöhe, Schnecken, Raupen, Ameisen, Kornwürmer, Blattläuse, Heimchen, Ohrwürmer, Wespen, Hornisse, Kröten und Eidechsen in Kellern und Kammern, Erdkrebse und noch viele andere schädliche Geschöpfe. Auf dreißigjährige Erfahrung gegründet. Preis 8 Gr. oder 36 Kr.

Bayerische StaatsBibliothek

Münchener DigitalisierungsZentrum Digitale Bibliothek

Die Kunst, im Billardspiel Meister zu werden oder leichtfaßliche Anleitung zum Billardspiel nebst genauer Angaben der bei jeder Spielart zu beobachtenden Regeln, und einem kurzen Wörterbuch der bei'm Billardspiel ü blichen Kunst-Ausdrücke

Ilmenau 1823

Bamberg, Staatsbibliothek -- Misc.o.153#2
urn:nbn:de:bvb:12-bsb11743312-3